2 CD

PEŁNE WERSJE GIER

■ AMERICAN CONQUEST ■ FAST LANES BOWLING

PODSTAWKA POD WESOŁY TRUNEK Z GRY BARD'S TALE • KARTA Z FANTASTIC FOUR

CLICK!

Numer 9/2005 Cena 6,50 zł (w tym 7% VAT)



F.E.A.R

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Widzieliśmy tryb single hitowego FPS-a. Jest strasznie... dobry!

NHL 06

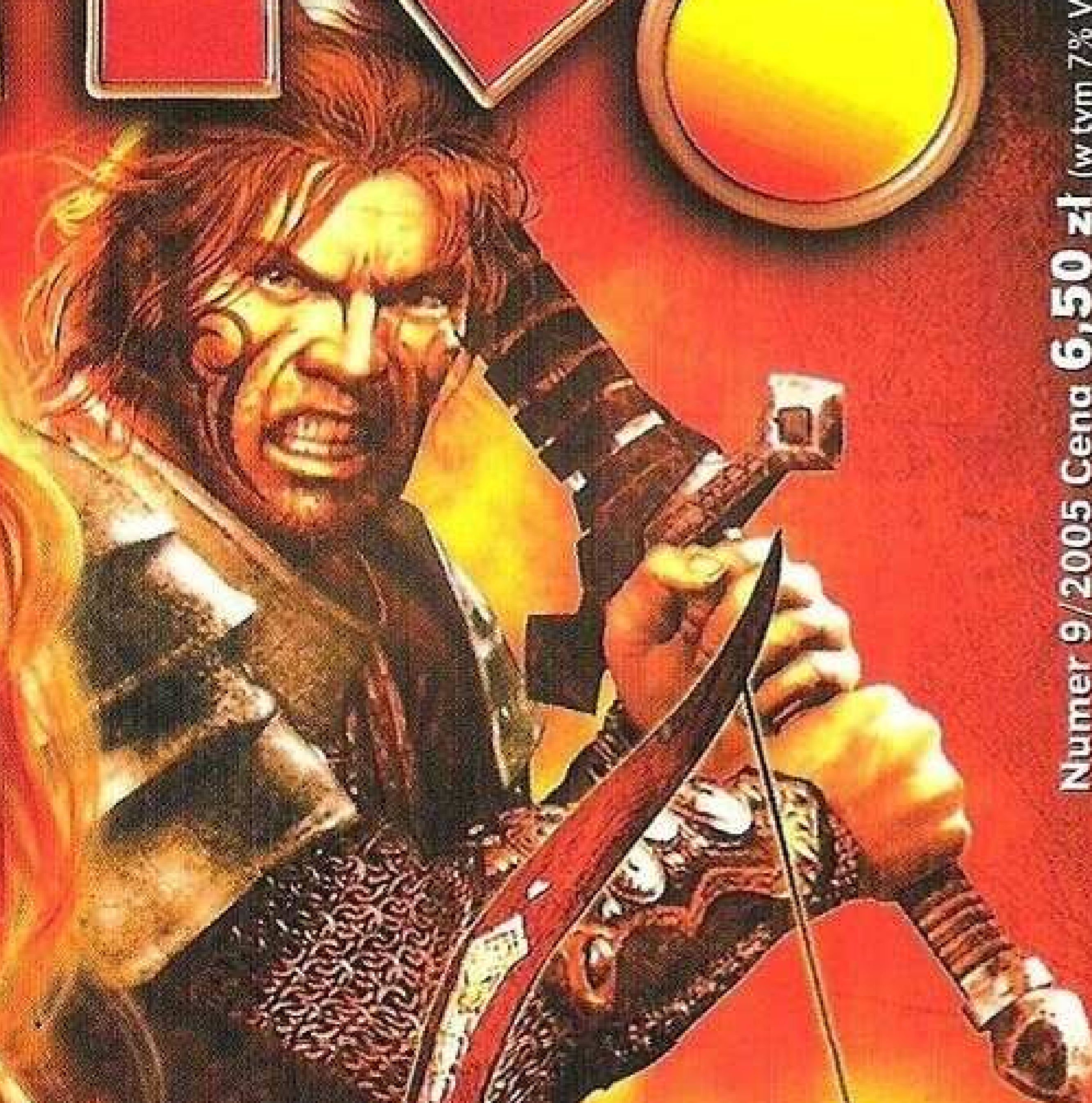


Powrót do formy – nowy NHL rządzi!



CODENAME: PANZERS PHASE TWO

Czy kontynuacja doskonałego RTS-a o II wojnie światowej jest godna poprzednika?



Diablo na miarę 2005 roku?

DUNGEON SIEGE II

Pierwsza recenzja w Polsce!

Kompletna solucja do Bard's Tale!!!

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



NADCHODZI KONTYNUACJA JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER WSZECH CZASÓW! DUNGEON SIEGE TO KULTOWY TYTUŁ, KTÓRY W PERFEKCYJNY SPOSÓB ŁĄCZY ELEMENTY RPG Z DYNAMICZNĄ AKCJĄ. URZEKA INTRYGUJĄCĄ FABUŁĄ I ZACHWYCA SPEKTAKULARNYMI WALKAMI. WYRUSZ W PODRÓŻ PRZEZ OGARNIĘTY WOJNĄ DOMOWĄ ŚWIAT ARANNY I WEŹ UDZIAŁ W DECYDUJĄCYM STARCIU DOBRA I ZŁA.

ŚWIAT CZEKA NA BOHATERA!

Przechyl szalę zwycięstwa podczas walki dzięki nowemu systemowi mocy, unikalnych dla każdej klasy postaci.





Skompletuj drużynę do 6 postaci, ktore najefektywniej poradzą sobie z przeciwnościami losu.

Daj się ponieść porywającej fabule oraz weź udział w dynamicznych i bardzo spektakularnych walkach.





Podziwiaj rewelacyjną grafikę, niesamowite efekty czarów i klimatyczną oprawę muzyczną.

Przeżyj wiele godzin fascynującej przygody w trybie dla jednego gracza lub staw czoła przeciwnikom z całego świata w grze przez Internet.





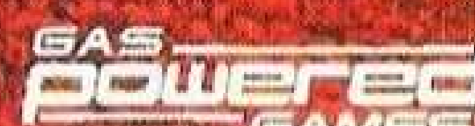














w numerze 09/2005

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

NIE TYLKO GRY


ZAPOWIEDZI
F.E.A.R. s. 12


TEMAT NUMERU
Dungeon Siege II s. 28


RECENZJE
Codename Panzers II s. 44


PORADNIK
Bard's Tale s. 56

PORADNIK

DZIAŁY STAŁE

Gorące lato gorącej kawy

Gorącą kawą można się poparzyć! Wpierw przekonali się o tym klienci sieci McDonald's, teraz na własnej skórze negatywne skutki **coffee**, która jest zbyt **hot**, odczuł koncern Take-Two, dystrybutor gry Grand Theft Auto: San Andreas. Poszło oczywiście o (nie)sławną łatkę, otwierającą ukryte w grze ostre sceny erotyczne. Skandal cały czas trwa, a Take-Two i Rockstar muszą się tłumaczyć z tego, że okłamali opinię publiczną, twierdząc, że gra nadaje się dla osób, które ukończyły 17 lat.

Całe zamieszanie jest trochę śmieszne, dla nas trochę egzotyczne, ale dla przyszłości gier komputerowych może mieć duże znaczenie. Jeśli Take-Two poniesie poważne finansowe konsekwencje, **będzie to znak dla producentów gier, by nie przesadzać z kontrowersjami.** To z jednej strony rzecz dobra, z drugiej jednak hamująca możliwość swobodnej ekspresji za pośrednictwem medium, jakim są gry komputerowe. Z obawy przed szykanami różnych organizacji dystrybutorzy gier mogą zaniechać finansowania bardziej ambitnych projektów, a na tym stracą ci gracze, którzy szukają gier prawdziwie portretujących rzeczywistość. Ciekawe jest też to, że wrażliwości osób protestujących przeciwko San Andreas zdaje się nie naruszać brutalność gry – skandal wybuchł dlatego, że w grze ukazana jest czynność tak naturalna jak seks. **To paranoja!**

Ale dość tych wywodów – **oto nowy numer Clicka!** Szybko o tym, co w nim najciekawsze... Testowaliśmy oczekiwanego RPG-a Dungeon Siege II. W testach wypadł znakomicie. Widzieliśmy wersję beta trybu single równie udanego FPS-a F.E.A.R. Obejrzeliśmy ciekawy klon GTA zatytułowany Just Cause. No i zagrywaliśmy się w Codename: Panzers – Phase Two. Nie starczyło nam czasu na wiele więcej, ale latem w branży gier i tak trwa posucha. Na szczęście już widać ożywienie, więc przyszły numer zapowiada się bardzo bogato. Ale **o tym na razie sza!**

Redakcja

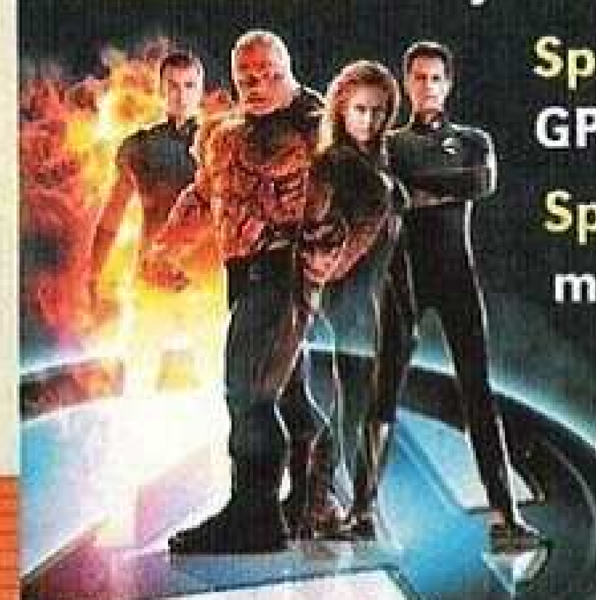
Następny Click w sprzedaży już 13 września!

A w nim na pewno*:
- dużo o grach, które ukażą się przed gwiazdką,
- recenzje nowości – w tym m.in. Total Overdose i Bet on Soldier,
- ekstremalna pełna wersja gry

oraz wiele innych, ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że niemiło zaskoczą nas producenci i dystrybutorzy softu...

KONKURSY



PEŁNA WERSJA

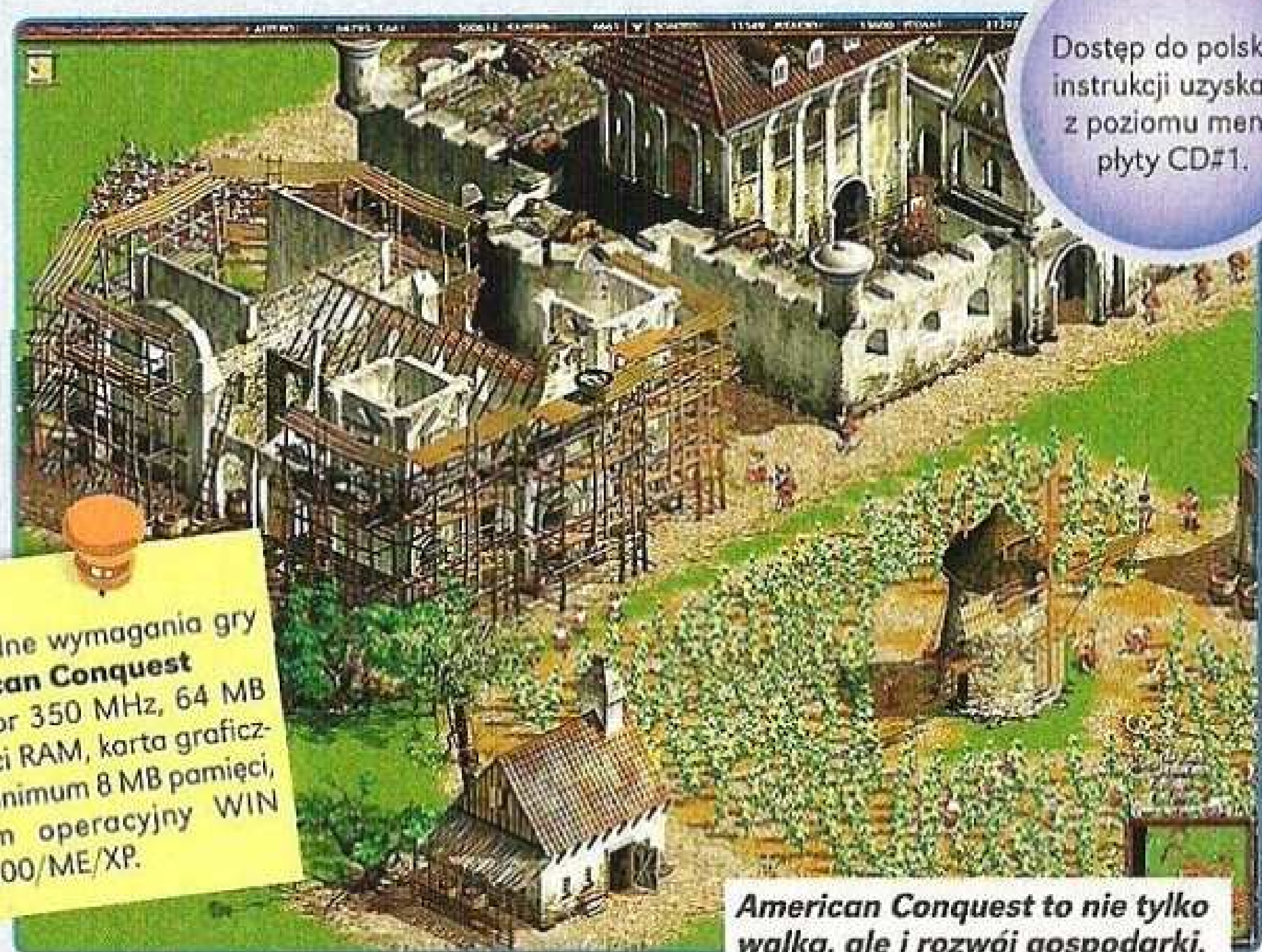
American Conquest

Twórcy Kozaków, jednej z lepszych strategii czasu rzeczywistego, przygotowali produkcję, która przenosi graczy na zupełnie inny teatr działań wojennych. **American Conquest** to epicki RTS, którego akcja rozgrywa się w latach 1517-1804 na kontynencie amerykańskim. Amerykę kolonizować – lub bronić przed inwazją – będziesz mógł, przewodząc jednej z siedemnastu nacji (państw europejskich lub plemion indiańskich), w ramach kilku kampanii oraz ogromnej liczby samodzielnych scenariuszy.

Podobnie jak wcześniejsze gry strategiczne studia CSG, American Conquest charakteryzuje się ogromną liczbą jednostek wyświetlanych równocześnie na mapie. **To jedna z niewielu gier, w których możesz skierować do ataku kilka tysięcy żołnierzy!!!** Dysponując taką armią, będziesz mógł zrealizować nawet najbardziej wymyślne zagrywki taktyczne i strategiczne podczas prawdziwie gigantycznych bitew. Prócz standardowych aspektów gier RTS, takich jak zdobywanie surowców, w American Conquest duży nacisk położony jest także na dyplomację. Mówiąc krótko – oddajemy w twoje ręce doskonałą strategię przygotowaną przez mistrzów gatunku. Czas odkryć Amerykę!

UWAGA – Opcja „Instaluj DirectX 8.1" z menu startowego gry jest niedostępna.

Dostęp do polskiej instrukcji uzyskasz z poziomu menu płyty CD#1.

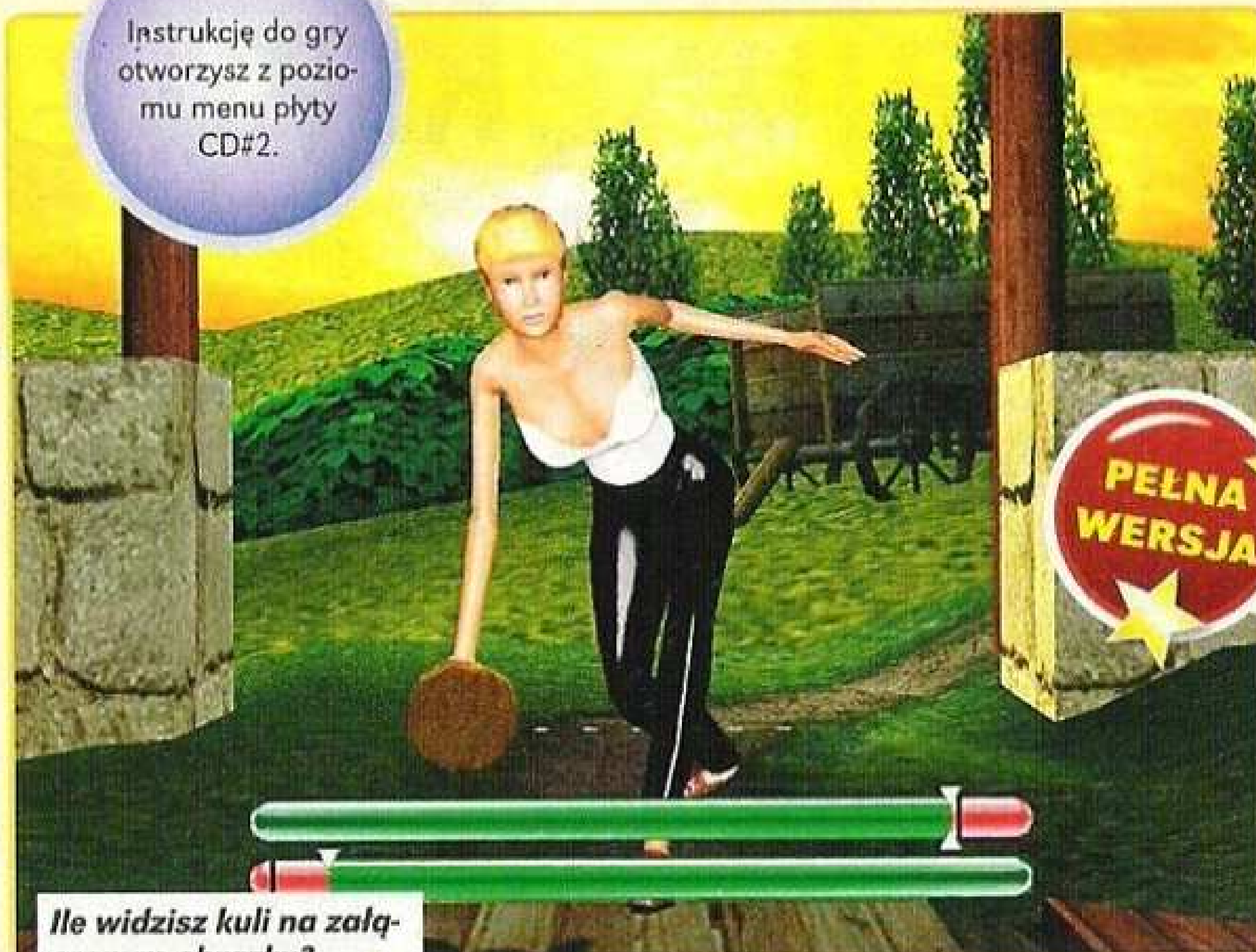


Minimalne wymagania gry **American Conquest** procesor 350 MHz, 64 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 8 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/ME/XP.

American Conquest to nie tylko walka, ale i rozwój gospodarki.

Instrukcje do gry otworzysz z poziomu menu płyty CD#2.

PEŁNA WERSJA



Ile widzisz kuli na załączonym obrazku?



Tocz się, tocz. Na chwałę Clicka!

Taka ładna pani i tak ładnie przegra...



Minimalne wymagania gry **Fast Lanes Bowling** procesor 400 MHz, 64 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 4 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/ME/XP.

Fast Lanes Bowling

Kręgle to sport znany, popularny, ale... drogi. Przynajmniej w naszym kraju wynajęcie toru na jeden mecz czy dłuższą sesję kosztuje tyle, że nie wszyscy są w stanie pozwolić sobie na taki luksus. I oczywiście komputerowa symulacja tego szlachetnego sportu nie zastąpi nigdy prawdziwych kręgli, ciężaru kuli w ręce, radości ze zbitego Strike'a, ale – jak mówi stare przysłowie – jak się nie ma co się lubi, to się gra, w co się ma.

A **Fast Lanes Bowling** to dobry wybór na partyjkę kręgli z komputerem. To na pewno **najlepsza i najładniejsza gra tego typu wydana na PC.** Oferuje niezłą grafikę 3D, możliwość wyboru kilku modeli gracza, nietypowe lokacje, w których rozgrywane są pojedynki (m.in. powierzchnia księżyca), oraz sporo trybów rozgrywki. **Można też grać w kilka osób na jednym komputerze!**

Simple Sudoku

Simple Sudoku to program, który pozwala generować łamigłówki Sudoku, najpopularniejszą obecnie zabawę logiczną na świecie. Zasady gry są proste – wystarczy wypełnić diagram w taki sposób, aby w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym dziewięciopolowym kwadracie 3x3 znalazły się cyfry od 1 do 9. Cyfry w kwadracie oraz kolumnie i wierszu nie mogą się powtarzać.

Po instalacji i uruchomieniu programu wybierz z menu File polecenie Create New, a następnie wybierz poziom trudności. Pola z pojedynczymi cyframi to pola już zapisane. W pozostałych wpisujesz własne propozycje, klikając w pole i wpisując z klawiatury odpowiednią cyfrę. Komputer w postaci małych cyferek na bieżąco pokazuje, jakie liczby są w każdym z pól dopuszczalne. Po wciśnięciu [F7] uzyskasz podpowiedź, po wciśnięciu [F11] komputer rozwiąże za ciebie kolejne posunięcie.

Zawartość płyt CLICK! 09/2005

CD1
- **PEŁNA WERSJA**
  American Conquest PL
- **FILM**
  A Few Good G-Men – scena z filmu „Ludzie honoru" odtworzona na engine Half-Life'a 2

CD2
- **PEŁNA WERSJA**
  Fast Lanes Bowling
- **WERSJA DEMO**
  Fahrenheit
- **TAPETY**
  Dungeon Siege II
  Earth 2160
  Fantastic Four
  T-72: Balkans on Fire
- **FREEWARE**
  Gate 88
  The Historical League of Bouncy Boxing
  Lumines
  Serai
  Simple Sudoku
  Tower of Goo
  Wunda Flossy
- **FILMIKI**
  Prezentacja układu PhysX firmy Ageia
  Star Wars: Battlefront II
  Trackmania Sunrise Extreme

Program do gry w SUDOKU!!!

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

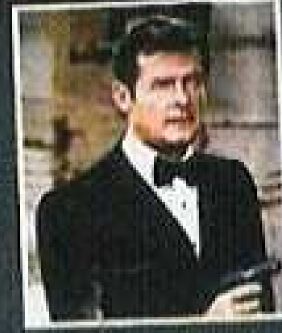
Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

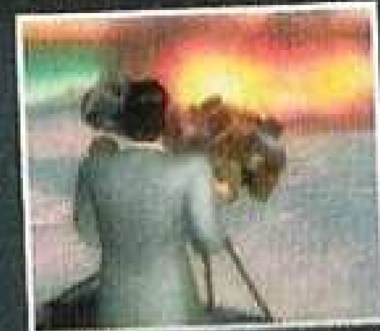
Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"

W kategorii „Krajobrazy" Just Cause może konkurować z Far Cry.







Gdyby agent 007 był Latynosem, nazywałby się Rodriguez, zamiast wstrząśniętego Martini piłby Tequillę Sunrise, a wyglądałby tak jak bohater gry Just Cause.

Plota Niekoniecznie potwierdzone informacje

Zanim programiści z Avalanche zdecydowali się nadać swojej pierwszej produkcji tytuł Just Cause, brali pod uwagę również inne możliwości. Na różnych etapach prac gra nazywała się m.in. **Rico: Terror in the Tropics** oraz **Caribbean Carnage**.

JUST CAUSE

Just Cause to pierwsza produkcja młodego studia Avalanche, którą ma na początku przyszłego roku wydać koncern Eidos, nie tak dawno jeszcze bardzo bliski bankructwa. Jeśli jednak wszystkie nadchodzące gry firmy będą równie dobre jak ten przygotowywany w Szwecji klon Grand Theft Auto, zła passa może się wreszcie skończyć. **Just Cause rządzi!**

Bohaterem gry jest **Rico Rodriguez, jeden z najlepszych agentów CIA, facet będący połączeniem filmowych postaci Jamesa Bonda i Desperado.** Prawdziwy latino lover z licencją na zabijanie. CIA, zaniepokojone doniesieniami napływającymi z niewielkiego archipelagu o nazwie San Espirito, wysyła go na miejsce w celu zorientowania się w sytuacji. Okazuje się, że rządzący wysepkami prezydent Salvador Montalban nawiązał współpracę z niemieckim naukowcem Ottonem Kleinerem, który przygotowuje potężną broń masowego rażenia. Trzeba ich powstrzymać!

Nie przez przypadek w kuluarach tegorocznych targów E3 mówiło się o Just Cause jako o „GTA w dżungli". Co prawda lepszym określeniem byłoby „GTA na Karaibach", bo w wyspiarskim krajobrazie przeważają raczej złociste plaże niż prawdziwa gęsta dżungla, nie zmienia to jednak faktu, że rzeczywiście **szwedzka produkcja bardzo mocno wzorowana jest na serii Grand Theft Auto.** W niemal identyczny sposób przedstawia akcję, w podobnych proporcjach łączy strzelanie i kierowanie różnego rodzaju środkami transportu (jeżdżącymi, pływającymi i latającymi), oferuje także graczom sporą swobodę, praktycznie w żaden sposób nie ograniczając ich w przemieszczaniu się po wirtualnym świecie.

Ten wirtualny świat to w Just Cause kilkanaście wysepek, rozrzuconych na obszarze o wymiarach 42 x 42 kilometry. Jeśli zechcesz – i masz odpowiedni środek lokomocji – możesz dostać się do każdego zakątka archipelagu, co najważniejsze bez żadnego ekranu ładowania. Chociaż dużo tu wody, piaszczystych plaż czy zalesionych wzgórz, nie zabrakło także mniejszych i większych miasteczek oraz wielu obiektów specjalnych, jak kasyna, domy publiczne, bazy wojskowe, lotniska i porty. Całość archipelagu podzielona jest na 42 prowincje, w których na początku rządzą ludzie Montalbana. Jednym z twoich zadań będzie wyzwolenie wysp kawałek po kawałku i oddanie władzy lokalnej partyzantce.

Twórcy nie podpisali jeszcze umowy z żadnym projektantem, dlatego nie pokazują metki garnituru noszonego przez Rico Rodrigueza.

Nawet w Vice City nie było takich autek...

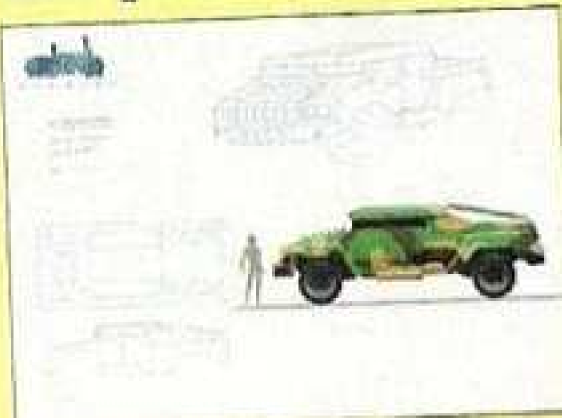
Na starcie rajdu Just Cause Trophy 2006.

Wolny jak ptak na nieeeeeeeeeee....

Za to w Vice City były takie stateczki!

Kiedy już wywołał rewolucję, odpłynął w stronę zachodzącego słońca...

Fikcyjne, ale prawdziwe



Wszystkie z ponad 100 wehikułów, które pojawią się w grze, to pojazdy fikcyjne, ale wzorowane na autentycznych. Każdy miłośnik militariów pozna na tych wykorzystanych w grze szkicach samochód terenowy Hummer czy myśliwiec F-22 Raptor.



Helikopterami lata się doskonale – część ekipy Avalanche pracowała przy serii Battlefield.

Podobieństwa do serii GTA widać również w strukturze gry. Bazuje ona bowiem na misjach związanych z główną osią fabuły, wzbogaconych o zadania dodatkowe, których wykonać nie musisz, ale pewnie zechcesz. Tym bardziej że otrzymujesz za nie lepsze uzbrojenie oraz szybsze, większe, lepiej opancerzone pojazdy. Głównych misji ma być w Just Cause dwadzieścia i – znów podobnie jak w Grand Theft Auto – będą one w dużym stopniu skryptowane, tak by przynosić jak najwięcej frajdy. Przykładem może być sekwencja otwierająca grę, w której wpierw lądujesz ze spadochronem na opanowanej przez wojsko plaży, a następnie, ostrzeliwując goniące cię terenówki i helikoptery, pędzisz do kryjówki w górach.



Misje dodatkowe występują w Just Cause w czterech rodzajach. Najciekawsze są **zadania wykonywane dla partyzantki, generowane za każdym razem losowo, wybierane spośród aż 120 ich rodzajów.** Wraz z bojownikami o wolność możesz również przeprowadzać operacje typu „province control". Ich celem jest przejęcie władzy w kolejnych prowincjach, a środkiem do jego osiągnięcia – pokonanie rządowych oddziałów stacjonujących w tamtejszych miastach i miasteczkach.

Kolejny rodzaj misji to zadania typu „collect", czyli zbieranie różnego rodzaju przedmiotów (np. wojskowych dokumentów), podobne nieco do kolekcjonowania ostryg w GTA: San Andreas. Jeśli zechcesz, **możesz również rozpocząć współpracę z działającym na wyspie kartelem narkotykowym.** Misje wykonywane dla jego szefa, Edmundo Retinaldo, polegają głównie na dostarczaniu pakunków we wskazane miejsca, za co otrzymujesz niedostępne w inny sposób najbardziej efektowne pojazdy. Będzie co robić!

Dwa elementy, na które studio Avalanche stawia przede wszystkim, to rzeczy najważniejsze, czyli grywalność i oprawa graficzna.

Sposób sterowania i fizyka pojazdów są w udostępnionej prasie wersji pre-alpha tak dopracowane, jak w GTA San Andreas. A to porównanie to wyraz uznania! Chociaż w grze występują sprzęty jeżdżące, latające i pływające, wszystkimi steruje się równie łatwo. Rozgrywka już na obecnym etapie jest efektowna i emocjonująca – Rico potrafi skakać ze spadochronem, w trakcie jazdy przeskakiwać z samochodu na samochód, a w skryptowanych misjach głównego wątku **cały czas coś się dzieje, a zazwyczaj wybucha.**

Rico Rodriguez, bohater gry, to prawdziwy latino lover z licencją na zabijanie.

Również grafika prezentuje się znakomicie. Just Cause powstaje równolegle na PC, PS2 i Xboxa, jednak w wersji na PieCa wcale tego nie widać, tekstury są szczegółowe i ostre, a modele postaci czy pojazdów składają się z wielu elementów. **Świetnie wyglądają generowane przez komputer efekty pogodowe (m.in. mgła, pioruny, chmury)**, rewelacyjnie prezentuje się woda, zarówno jej powierzchnia, jak i to, co pod nią. Niezbyt ładne są tylko wnętrza budynków, ale je odwiedzać będziemy rzadko, tylko kilka razy w ciągu gry, w trakcie misji głównego wątku.

Seria GTA to przykład na doskonale zrealizowaną grę akcji, która daje dużą swobodę działania. Jak na razie jest to wzór niedościgniony. To może się jednak zmienić. Just Cause trafi do sprzedaży już na początku przyszłego roku!

Just Cause

Producent:	Dystrybutor PL:
Avalanche Studios	Cenega

http://www.justcausegame.com/

Premiera: początek 2006

Gatunek: akcja

 swoboda rozgrywki • duży wybór pojazdów • ogromny obszar gry

 brak oryginalności – to w sumie klon GTA

Just Cause wyróżnia się spośród wielu gier podrabiających serię Grand Theft Auto grywalnością i oprawą graficzną. Liczymy na tę produkcję!

Autor: Foch77

Siły pokojowe otwierają ogień... ostrą amunicją.

Auta cywilne wystąpią w roli interaktywnych elementów otoczenia.

JTF – Joint Task Force

JTF, Połączona Grupa Bojowa, to ogólna nazwa jednostki złożonej z co najmniej dwóch rodzajów sił zbrojnych, dowodzonej przez wysokiego rangą oficera. JTF są zazwyczaj tworzone z myślą o wykonaniu określonego zadania zbrojnego. Przykładem takiego oddziału jest np. stacjonująca na Florydzie antynarkotykowa grupa JTF-4. W grze firmy Mithis oddziały JTF to międzynarodowe siły stworzone do walki z terrory-

Woda jak w Half-Life 2. Ładne!

Autostrada do nieba? Dla terrorystów raczej do piekła.

Twórcy kosmicznego RTS-a Nexus: The Jupiter Incident pracują nad nową strategią. Choć tym razem akcja toczyć się będzie na Ziemi, sama produkcja zapowiada się nieziemsko dobrze.

JTF

JOINT TASK FORCE

JTF to strategia czasu rzeczywistego, której fabuła toczy się w niedalekiej przyszłości. W grze wcielisz się w dowódcę tytułowych międzynarodowych sił specjalnych, które w ramach pięciu kampanii trybu single będą **zaprowadzały pokój w takich miejscach, jak Bałkany, Afganistan, Irak, Ameryka Południowa i Somalia.** Oczywiście zużywając przy tym sporą ilość ostrej amunicji...

W trakcie kolejnych misji **nie będziesz musiał zawracać sobie głowy rozbudową bazy czy zbieraniem surowców.** Podobnie jak miało to miejsce w wydanej niedawno grze Act of War, przed każdym zadaniem otrzymasz z góry określoną ilość wojska plus pewne fundusze, dzięki którym będziesz mógł nabyć dodatkowe oddziały, dostarczane bezpośrednio na front.

Aby nie było za łatwo, ilość dostępnego kapitału będzie ściśle związana z twoimi poczynaniami w punktach zapalnych globu. W zależności od tego, czy twoi dzielni chłopcy strzelać będą do terrorystów, czy – oczywiście przez przypadek – do cywilów, widoczny na ekranie stan konta bankowego będzie albo rósł, albo malał.

Jak się jednak przekonasz, do minimalizacji liczby ofiar po stronie zwykłych obywateli nie wystarczą tylko dobre intencje. **Engine, na którym tworzona jest gra, będzie pozwalał na bardzo realistyczne demolowanie elementów planszy.** Walące się budynki, eksplodujące ładunki wybuchowe i świszczące w powietrzu kule to przecież nieuniknione składniki wojny, śmiertelnie niebezpieczne dla pałętających się po polu walki cywilów. Nawet bardzo uważając, nie uda ci się uniknąć przypadkowych ofiar.



Wsparcie lotnictwa. Jak zwykle niezastąpione.

Joint Task Force nie zrewolucjonizuje gatunku, ale zapowiada się znakomicie – także od strony oprawy graficznej.

Programiści z Mithis Games poświęcili dużo czasu na dopieszczenie wyglądu jednostek bojowych i opracowanie algorytmów odpowiedzialnych za ich zachowanie. Twój krzemowy przeciwnik nie będzie uciekał się jedynie do frontalnych, bezładnych ataków. Sztuczna inteligencja komputera ma charakteryzować się umiejętnością właściwej oceny sytuacji i trafnego podejmowania decyzji, również tych o wycofaniu wojsk w razie starcia z przeważającymi siłami.

Także jednostki znajdujące się pod twoim dowództwem będą zachowywać się racjonalnie. Wreszcie doczekamy się – w postaci Joint Task Force – gry, w której przemarsz armii złożonej z różnych rodzajów wojska nie zamieni się w chaotyczną defiladę. W większości RTS-ów szybsze oddziały wyprzedzają te wolniejsze, co burzy ustaloną wcześniej formację. Tutaj **jednostki będą dostosowywać tempo przemarszu do najbardziej ślamazarnych żołdaków.**

Jedną z mocniejszych stron JTF będzie zapewne w pełni trójwymiarowa oprawa graficzna. Zastosowany engine oferuje m.in. dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe i zróżnicowane krajobrazy (pustynie, śnieżne doliny, skaliste góry, dżungle, jaskinie oraz oczywiście strefy miejskie). **Podczas rozgrywki zachwycać ma realistyczny silnik fizyczny oraz stworzone na hollywoodzkim poziomie eksplozje i udźwiękowienie.** Gra niezgorzej poradzi sobie w trybie wieloosobowym (LAN lub Internet, dla maksymalnie 8 graczy), będzie też wyposażona „z pudełka" w edytor plansz.

Joint Task Force nie zrewolucjonizuje gatunku RTS-ów, ale już teraz zapowiada się znakomicie. Dla wszystkich graczy, którzy już skończyli Act of War i czekają na kolejną część Command & Conquer (a wciąż przecież nie wiemy na jej temat nic konkretnego), **produkcja Węgrów z Mithis Games będzie jak bożonarodzeniowy prezent.** A raczej noworoczne postanowienie – gra ukaże się bowiem na początku 2006 roku.

Joint Task Force

Producent:	Dystrybutor PL:
Mithis Games	brak

http://www.jtfthegame.com/

Premiera: październik 2005

Gatunek: RTS

+ grafika i fizyka • AI jednostek • realizm
- śmiertelne dla cywili efekty działania modelu fizyki mogą na dłuższą metę denerwować...

Zapowiada się prawdziwa uczta (taktyczna i estetyczna) dla miłośników współczesnych militariów i koneserów gier strategicznych.

Autor: Daniel „KULL" Sodkiewicz



Twórcy FPS-ów stracili impet. Nie pamiętam gry, która by ostatnio zaskoczyła jakimś nowym, szczególnie udanym rozwiązaniem. F.E.A.R. to zmieni. Na pewno!

F.E.A.R

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



Dziewczynka przypomina tę znaną z filmu „Ring". Ale jest bardziej mordercza.

Oczywiście pojawiały się znakomite pierwszoosobowe shootery, przy których spędziłem wiele nieprzespanych nocy, ale żaden nie wgniótł mnie w fotel tak, jak to bywało przed kilkoma laty. Wtedy wszystko było jeszcze nowe, a same FPS-y obecne na rynku można było policzyć na palcach... No, powiedzmy - na zębach krokodyla. Teraz **konkurencja jest gigantyczna i żeby wybić się z jakąś grą, trzeba mieć nie tylko wspaniały silnik graficzny, ale i nowe pomysły.** O co diabelnie trudno.

Monolith to firma, która już niejednego shootera wypuściła, a wiele z nich (np. No One Lives Forever) naprawdę wymiatało. Teraz zapowiada się, że ich najnowsze dziecko, F.E.A.R., śnić się będzie po nocach. O dziwo nie dlatego, że gra niesie ze sobą jakieś szczególne nowości czy wprowadza rewolucję graficzną. Owszem, wygląda lepiej niż wszystkie do tej pory wydane FPS-y, ale nie to jest największym szokiem dla gracza, który pierwszy raz widzi tę grę w akcji. **Najbardziej niesamowite są tu momenty przypominające „Matrixa", których w grze będzie pełno.**

Wyobraź sobie - czas zwalnia, strzelasz z dubeltówki do bezskutecznie uciekającego wroga, obserwujesz jak śrut leci ospale do celu, po czym niemal go rozrywa. A przy tym widzisz rozpryskujące się szkło z tłuczonych szyb i kawałki tynku odlatujące ze ścian. **Były już FPS-y z możliwością spowolnienia czasu, ale chyba nie było jeszcze tytułu tak intensywnego i zarazem przyjemnego.** I to niezależnie od tego, czy grasz w pojedynkę, czy z kumplami - w F.E.A.R. nie można się nudzić.



Chwilę wcześniej...

Cyrk pcheł w całej okazałości. Dziś uczymy skakania przez szybę.

Choć premiera tuż-tuż, o fabule wciąż wiele jeszcze nie wiadomo. Tytuł jest skrótem od First Encounter Assault Recon - nazwy tajnej jednostki specjalnej, stworzonej do najtrudniejszych zadań, które często dotyczą spraw nie do końca zwyczajnych. Ty jesteś członkiem F.E.A.R. i na początku gry zostajesz wysłany na misję odbicia zakładników. Do pewnego momentu wszystko idzie dobrze, ale już po jakimś czasie okazuje się, że na terenie działań **zaczynają zdarzać się rzeczy, które przerazić mogą nawet zaprawionych w bojach pogromców duchów. A wszystko to za sprawą małej dziewczynki...**

Choć nowe dzieło Monolith to przede wszystkim ostra i bardzo krwawa gra akcji, **pojawią się w niej również momenty prawdziwej grozy. I to budowanej w sposób znacznie bardziej inteligentny, niż to miało miejsce np. w Doomie 3.** Tu bać się będziesz nie dlatego, że coś na ciebie nagle skoczy z ciemnego miejsca. Twórcy wykorzystali do maksimum możliwości swojego silnika, przez co pojawią się w grze nietypowe efekty. Najlepiej to przekazać bardziej obrazowo: idziesz korytarzem, widzisz błysk, po którym nagle lokacja się zmienia - sufit staje się cały zakrwawiony, a po nim sunie (do góry nogami!) w twoją stronę mała dziewczynka. Zbliżasz się do niej - kolejny flesz - wszystko wraca do pierwotnego wyglądu. Takich chwil jest masa i zrealizowane są lepiej niż w jakimkolwiek znanym mi PeCetowym horrorze.

Czy te oczy mogą straszyć?

STRACH VS **MANGA**



Strach ma wielkie oczy.

Postacie mangowe mają wielkie oczy.

Wniosek: **F.E.A.R. to gra mangowa! Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!**

Jak byłem mały, chciałem zostać Batmanem.

Potępiony kuzyn F.E.A.R.

F.E.A.R. jeszcze się nie ukazał, a już trwają prace nad innym tytułem korzystającym z tego samego silnika. Mowa o Condemned: Criminal Origins, kolejnej produkcji Monolith. Gra również dotyczyć będzie zjawisk paranormalnych, a ty wcielisz się w członka policyjnego oddziału Serial Crimes Unit w mieście ogarniętym plagą morderstw. Co ciekawe – poza standardową bronią używać też będziesz wszystkiego, co znajdziesz na planszy – szpadel, deska czy siekiera strażacka mogą być narzędziami mordu! Data premiery gry jeszcze nie jest znana – prawdopodobnie przyjdzie nam trochę poczekać, bo Condemned ma wyjść równolegle na PC i konsole nowej generacji.



Klimat klimatem, ale akurat F.E.A.R. obroniłby się bezproblemowo i bez niego. Wszystko za sprawą potężnych i zróżnicowanych broni oraz efektów ich działania. Pistolety i karabiny to zresztą nie jedyne narzędzia mordu – **po raz pierwszy w grach FPS istotnym elementem będzie walka wręcz** (jak i również „wnóż"). Jeśli jednak wróg jest poza zasięgiem ciężkiego żołnierskiego buta, masz dla niego jeszcze kilka innych niespodzianek, między innymi dwa pistolety, SMG, shotgun, nailgun, plasma i jeszcze kilka innych, z których część ma być dla graczy sporym zaskoczeniem.

F.E.A.R. wygląda lepiej niż wszystkie do tej pory wydane FPS-y.

Broń zabójcza jest nie tylko dla wrogów, ale i otoczenia. Wykorzystany w F.E.A.R. silnik fizyczny robi gigantyczne wrażenie, również na tych, którzy spędzili godziny z drugim Half-Life'em. Nie jest to może zupełnie nowa jakość na PC, ale kolejny raz muszę powtórzyć – efektowniej niszczonych elementów otoczenia nie znajdziesz nigdzie indziej. **Nieprzypadkowo właśnie produkcja Monolith zyskała tytuł najlepszej gry akcji na targach E3 w tym roku.**

Kilka słów warto poświęcić też sztucznej inteligencji. W tym miejscu **w zapowiedziach zwykle czytamy same banały i kłamstwa o przemyślanych zachowaniach przeciwników, ale... tym razem chyba to rzeczywiście prawda.** Co najdziwniejsze, autorzy twierdzili, że nie chcą stworzyć jakichś niemożliwie inteligentnych wrogów – zależało im na tym, żeby po prostu przyjemnie się z nimi walczyło. To podejście jest chyba zbawienne, bo przeciwnicy zachowują się rzeczywiście w znakomity sposób. Kucając, omijają pociski, przeskakują niskie przeszkody i ogólnie robią wszystko, żeby cię zniszczyć. A na to szans i tak nie mają, zwłaszcza jak włączysz spowolnienie czasu (działające tylko chwilę – później się regeneruje).



Doleci do drzwi, czy nie doleci? Odpowiedzi ślijcie SMS-em...

Nie ma co się szczypać i owijać w bawełnę: **małe są szanse, że w tym roku na PC wyjdzie lepsza gra akcji niż F.E.A.R.** Jeśli tytuł ten nie straci impetu, którego do tej pory nabrał i który widoczny był w jego wczesnych wersjach, szykuje nam się kolejny kamień milowy w gatunku. Y.E.A.H.!

F.E.A.R.

Producent:	Dystrybutor PL:
Monolith	CD Projekt

http://www.whatisfear.com/

Premiera: jesień 2005

Gatunek: FPS

(+) umiejętnie przeplatana akcja i groza • grafika i fizyka

(–) żeby tylko nic nie spieprzyli pod koniec, żeby tylko nic nie spieprzyli...

Rewolucja w FPS-ach?! Całkiem prawdopodobne – ta gra będzie hitem, jestem tego pewien!

Autor: Che Collada

Siekierą, motyką, młotkiem, mieczem piekielne bestie dziś Conan zasiecze...

AGE OF CONAN®
HYBORIAN ADVENTURES

Barbarzyńcy, magowie, rycerze, stwory, kuso ubrane niewiasty. Ile razy już to widzieliśmy? Ale ile razy bez wszechobecnej poprawności politycznej? Ludzie z Funcomu sprezentują nam action RPG, którego jedną z zalet ma być **bezpardonowe przedstawienie okrutnych realiów fantasy.** A wszystko to w świecie wykreowanym przez Roberta E. Howarda.



Czterej Jeźdźcy Apokalipsy?

Na temat fabuły AoC:HA nie wiadomo wiele, oprócz tego, że została stworzona przez scenarzystę The Longest Journey, co teoretycznie gwarantuje jej wysoki poziom. Twórcy chętniej mówią o samym gameplayu – ma być nowatorski, a zarazem korzystający ze sprawdzonych wzorców. Na przykład: już na początku mamy dość niezwykłe potraktowanie singla i multiplayera. **Aby uruchomić grę, niezbędne będzie połączenie z Internetem** (zasadniczo mamy do czynienia z MMORPG). Wpierw jednak obowiązkowo pograsz w pojedynkę, gdyż single player traktowany jest jako wprowadzenie do gry multi. W tym nietypowym treningu wedle upodobań ukształtujesz swoją postać, by już odpowiednio wyszkolona mogła wieść internetowy żywot. Ma to zapobiec pojawianiu się na serwerach kompletnie zielonych „nowych", którzy służą za worek treningowy dla reszty.

Drugą nowalijką jest sposób prowadzenia walki, tzw. Real Combat. Wprawdzie reklamowany jako absolutne novum, jednak wyraźnie kojarzący się z pewnym rodzimym projektem. Na czym polega? **Przed starciem będziesz mógł zaprogramować liczbę i kolejność ciosów, a nawet połączyć je w kombosy.** Następnie przyjdzie obserwować zgrabny (albo i nie) taniec śmierci wykonywany przez twojego wojownika. **Pachnie to mocno Wiedźminem,** ale zobaczymy, jak twórcy wywiążą się z zadania, bowiem idea półautomatycznej sekwencji ciosów nie musi się sprawdzić. Oczywiście, zabijając potwory, będziesz zdobywać kolejne poziomy, a wraz z nimi dostawać nowe zadania. W pewnym momencie staniesz przed wyborem profesji (mag, kaznodzieja, złodziej, wojownik), a następnie specjalizacji (np. rzemieślnik wyrabiający rozmaite fanty).

Jeśli twój heros osiągnie rangę Dowódcy, będzie mógł kierować drużyną złożoną nie z NPC-ów, ale z żywych graczy. Otrzyma możliwość ustawiania formacji i wydawania rozkazów – wprawdzie ograniczających swobodę podopiecznych, ale mających decydujący wpływ na wynik bitew. Jak widać, **duży nacisk położono na strategię walki.** Ma to być widoczne szczególnie podczas oblężeń. Oto bowiem będziesz mógł nie tylko zbudować miasto, zupełnie jak w RTS-ie, ale następnie chronić je przed zakusami wroga. W grę będą wchodziły machiny oblężnicze i spore liczby jednostek. Należy mieć nadzieję, że znajdzie się w jednym czasie na tyle duża grupa chętnych do zabawy, aby owe oblężenia nie wyglądały żałośnie. Zapowiadane są bowiem epickie bitwy, a trudno nazwać „epicką" potyczkę, w której udział bierze gracz, sąsiad z drugiego piętra i jego siostra.



Szarikozaurus.

Miejmy nadzieję, że znajdzie się tylu chętnych do gry, by „epickie bitwy" nie wyglądały żałośnie...

Zła wiadomość jest natomiast taka, iż nie będziemy mogli wcielić się w samego Conana. W grze będzie on królem jednej z krain, Aquilonii, więc co najwyżej możemy mu buty czyścić. Ale i tak lepiej chyba grać kimś inteligentniejszym niż Cymmeryjczyk... Age of Conan: Hyborian Adventures pojawi się na sklepowych półkach w pierwszej połowie 2006 roku.

Conan, ukochane dziecko wyobraźni Roberta Ervina Howarda, po raz pierwszy pojawił się w opowiadaniu zamieszczonym w magazynie „Weird Tales" w latach 30. ubiegłego wieku, a następnie trafił na karty dziesięciu powieści tegoż autora. Howard popełnił samobójstwo w roku 1936, seria jednak nie umarła. Kontynuowali ją między innymi Jeffrey Archer, Lin Carter i Lyon Sprague de Camp. Dziś przygody Cymmeryjczyka liczą sobie ponad 70 tomów.

Park jurajski 4 – mamuty kontratakują.

Karnawał w Rio.

Zamieszki podczas karnawału.

Widok na miasto.

Age of Conan: Hyborian Adventures

Producent:	Dystrybutor PL:
Funcom	brak

http://www.ageofconan.com/

Premiera: pierwsza połowa 2006

Gatunek: action RPG/MMORPG

(+) grafika • stopień skomplikowania rozgrywki

(–) niektóre rozwiązania wydają się ryzykowne – pytanie, czy sprawdzą się w pełnej grze?!?

Szykuje się gigantyczny sukces albo gigantyczny niewypał, zależnie od tego, jak zrealizowane będą nowatorskie pomysły twórców.

Autor: Michał „Military" Puczyński


Panie doktorze, coś mi utknęło między zębami.

Nawet ryba młot jest dla żarłacza tylko przekąską.


Czy on jest po odpowiedniej stronie szyby?

Czy masz zęby zdrowe na siódemkę?

JAWS UNLEASHED

Jako dziecko słyszałeś pewnie, że należy szanować i opiekować się wszystkimi zwierzątkami. Hmm... Wkrótce na własnej skórze przekonasz się, że od tej reguły są wyjątki...

Plota – Niekoniecznie potwierdzone informacje

Czy wiesz, że rekin może:
- ⇒ usłyszeć ofiarę z odległości 900 m,
- ⇒ osiągnąć rozmiar do blisko 20 metrów (rekin wielorybi),
- ⇒ wyczuć ślad krwi, uryny bądź innych substancji w stężeniu 1 cząsteczki na milion cząsteczek wody,
- ⇒ wyczuć różnicę potencjałów o wartości 5/1000 mikrowolta,
- ⇒ ugryźć z siłą 140,6 kg/cm^2 (szczęki dorosłego człowieka wywierają nacisk 4,6 kg/cm^2),
- ⇒ atakować z prędkością 64 km/h,
- ⇒ zaciskać i otwierać szczęki 3 razy na sekundę.

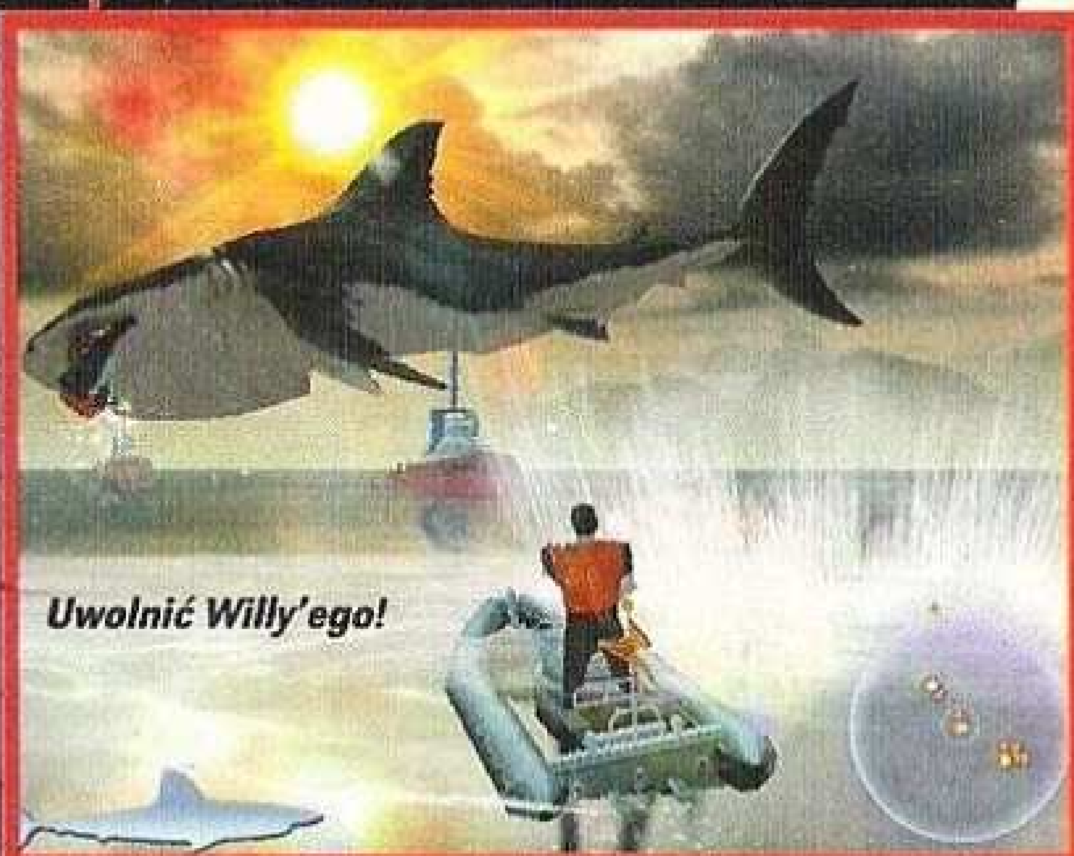
Jakiś czas temu serwisy poświęcone grom komputerowym anonsowały oryginalny tytuł Bloody Waters: Terror from the Deep. Gracz miał w nim wcielić się w rekina po genetycznych eksperymentach, biorącego odwet na podłych naukowcach. Niestety, choć oficjalna strona gry podaje, że prace wciąż trwają, nic nie wiadomo ani o ich postępach, ani o dacie premiery. Tymczasem w temacie szczęk na pierwszy plan wysuwa się inna gra, opatrzona wdzięcznym i jednoznacznym tytułem. Jaws Unleashed.

Jaws Unleashed tworzony jest przez studio Appaloosa Interactive, znane wśród konsolowców z bardzo ciekawej produkcji Ecco the Dolphin: Defender of the Future. O ile jednak Ecco miał niezwykle pacyfistyczny charakter, a tytułowy delfin był prawdziwym przyjacielem ludzi i całej morskiej fauny, o tyle Jaws Unleashed ma diametralnie inny klimat. Pomijając freewarowe gierki dostępne w sieci i produkcje z czasów ośmiobitowców, **gracz po raz pierwszy będzie miał możliwość wcielić się w najsłynniejszego zabójcę**, perfekcyjnego drapieżnika, postrach głębin, czyli przedstawiciela gatunku Carcharodon carcharias, mówiąc po ludzku – w rekina żarłacza białego. Jak przedstawia się scenariusz? Tropikalna wyspa Amity to dziewicza turystyczna atrakcja. Działalność korporacji Environplus zmienia oblicze rajskiej wyspy. Rozbudowa infrastruktury i tabuny turystów rozkręcają jednak nie tylko lokalną prosperity, ale przyciągają także twoje wirtualne alter ego – dziesięciometrowego rekina.

Jak przystało na bohatera filmów grozy, rekin ma tylko jeden cel – wrzucić coś na ząb.

Od tego momentu losy całej wyspy leżą w twoich szczękach. Jak przystało na bohatera kilkunastu filmów grozy, **sterowany przez ciebie rekin ma jeden podstawowy cel – wrzucić coś na ząb.** Asortyment spożywczy zapowiada się bogato. Podstawowym składnikiem diety mają być naturalni mieszkańcy przybrzeżnych wód. Jednak prawdziwe wyzwanie to zdobycie deseru, czyli przedstawicieli gatunku homo sapiens. Zgodnie z branżową tradycją, twórcy zapowiadają istne cuda. Sztuczna inteligencja ma elastycznie reagować na poczynania gracza. Potencjalne ofiary rekina dysponować mają różnorodnymi zestawami zachowań, począwszy od ucieczki i maskowania (rybki), na mniej lub bardziej zorganizowanych atakach (ludzie) kończąc. W 25 misjach udowodnisz, kto jest prawdziwym władcą oceanu. Twoim celem będą także łodzie, motorówki, fragmenty nadbrzeżnej infrastruktury, a nawet helikoptery. Dzięki umiejętności kilkumetrowego skoku nad powierzchnię wody możliwe ma być strącenie śmigłowca, który akurat uczestniczy w poszukiwaniu rekina ludojada. **Będziesz mógł gryźć, szarpać i rozrywać niemal wszystko.** Czy ten element gry stanie się oryginalną podstawą ciekawych mechanizmów rozgrywki, czy jedynie okazją do zalania graczy morzem krwi i zarzucenia odgryzionymi fragmentami ciał – czas pokaże. Jaws Unleashed może przerodzić się zarówno w kalkę Carmageddonu czy Postala, czyli rzeźnię w kiepskim stylu, jak i w niekonwencjonalną grę akcji, w której nawet krwawe ataki nie będą celem samym w sobie.

Wizualnie gra zapowiada się imponująco. Na opublikowanych filmikach woda wygląda perfekcyjnie, a animacja głównego bohatera jest niezwykle realistyczna. W trakcie rozgrywki odblokowywać będziesz nowe rodzaje ataków i specjalne zdolności. **Twórcy anonsują jedynie tryb dla pojedynczego gracza** (kampania i swobodny mayhem). Szkoda, bo możliwości dla multiplayera wydają się spore. Zobaczymy, jak będzie, bo może wersja PC będzie w tym względzie różnić się na korzyść od konsolowych edycji. Przyszłość pokaże, który z polskich dystrybutorów zainteresuje się wirtualnymi „Szczękami" – jak dotąd nie znalazł się jeszcze żaden odważny.


Uwolnić Willy'ego!

Jaws Unleashed

Producent:	Dystrybutor PL:
Majesco	brak

http://www.jawsthegame.com/

Premiera: październik 2005

Gatunek: akcja

(+) duuuże szczęki • piękna woda

(–) może być aż za bardzo krwiście • latający rekin

W zależności od inwencji twórców, albo otrzymamy bezmyślny klon Carmageddonu w wersji oceanicznej, albo ciekawą i oryginalną grę.

Autor: CorteS


Oto ja i moje działo!

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Alfa Bravo do Charlie Delta – Saddam na dziewiątej, Saddam na dziewiątej!

Znienacka, choć w pełni zasłużenie, **Full Spectrum Warrior zdobył serca graczy zafascynowanych tematyką współczesnych militariów.** Oryginalne wykorzystanie elementów zapożyczonych z symulatora treningowego amerykańskiej armii sprawiło, że gra z jednej strony oferowała niespotykany w innych produkcjach realizm, z drugiej zaś dawała kupę porządnej rozrywki. No więc, **do diaska, nic w tym dziwnego, że studio Pandemonium szykuje kontynuację!**


No i do kogo tak strzelasz?


Kochanie, nie mogę teraz rozmawiać...

Twórcy Full Spectrum Warrior: Ten Hammers postawili raczej na ewolucję niż rewolucję, gra więc będzie po prostu większa i bardziej dopracowana od poprzedniczki. Zamiast nieoczekiwanych, diametralnych zmian dostaniesz po prostu 12 nowych misji, poprawioną grafikę i dźwięk oraz nieco rozbudowaną mechanikę rozgrywki. Być może właśnie dlatego sequel Full Spectrum Warrior nie jest oznaczony „dwójką", a tylko podtytułem. Będzie więcej sekcji (czyli oddziałów) ogniowych – ich liczba wzrosła z dwóch do czterech. Wszystkimi będziesz mógł kierować zdalnie, nie zmieniając aktywnego zespołu. Dodatkowo sekcje, standardowo czteroosobowe, będziesz mógł rozdzielać. **Kolejną nowość to możliwość wysłania jednego żołnierza na rekonesans.** Taki zwiadowca, kiedy napotka przeciwnika, szybko wraca do oddziału, kiedy zaś pole jest czyste, daje znaki, by do niego dołączyć. Oczywiście czasami zdarzają się pomyłki...

Ten Hammers będzie po prostu większy i bardziej dopracowany od swojego poprzednika.

Inne ciekawostki, jakie szykują twórcy Ten Hammers, to m.in. opcja dowodzenia pojazdami zmechanizowanymi, możliwość wchodzenia do wnętrz budynków, zróżnicowanie jednostek biorących udział w akcjach (będą także snajperzy!). Co więcej, będziesz kierował nie tylko oddziałami US Army, ale również Rangersami i siłami ONZ. **Pojawi się także multiplayer z opcją gry przeciwko sobie**, a nie tylko, jak w pierwszym FSW, w trybie co-op. Mówiąc krótko – wiele słodkiej militarnej rozpierduchy. Jeszcze przed gwiazdką!

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Producent:	Dystrybutor PL:
Pandemonium	CD Projekt

http://www.fullspectrumwarrior.com/

Premiera: IV kwartał 2005

Gatunek: FPS

☺ więcej oddziałów ogniowych • wchodzenie do budynków • pojazdy zmechanizowane

☹ zbyt mała liczba zmian jak na pełnoprawną „dwójkę"

Szykuje się kolejna gratka dla tych, którzy grając na komputerze, spoglądają cały czas na wojenne doniesienia CNN.

Autor: Foch77

BATTLEFIELD 2
Special Forces

W tej hurtowni leżą archiwalne numery Clicka! Nic dziwnego, że walka jest tak ostra...



I tylko błysk wystrzałów rozświetlał ciemną noc.



Baza wojskowa – w wersji „na oko" (góra) i „noktowizor" (dół).

Wybierz serwer. Klik. Wybierz mapę. Klik. Wybierz... To już było. Dodatek do Battlefield 2 pokaże nam jednak zupełnie nowe, nieznane oblicze współczesnej wojny!

Podstawowa wersja Battlefield 2 (dla przybyszy z Matplanety – to ten sieciowy FPS, który dostał od nas w poprzednim numerze zasłużoną piątkę z plusem) przedstawiała współczesne pole walki z perspektywy „standardowych" sił zbrojnych. Kierowałeś w niej – i pewnie dalej kierujesz, bo **serwery BF2 wciąż są zapchane po brzegi** – żołnierzami piechoty walczącymi metodami raczej konwencjonalnymi, takimi jak „kosa pod żebro", „pocisk w pancerz" czy „kulka w łepetynę". Tymczasem Special Forces, dodatek do Battlefielda 2, który ukaże się jeszcze przed gwiazdką, koncentruje się na działaniach wojennych zupełnie innego rodzaju.

Battlefield 2: Special Forces sprawi, że poczujesz się jak superżołnierz.

Bohaterami Special Forces są członkowie specjalnych oddziałów wojskowych, żołnierska elita wyszkolona do wykonywania najbardziej niebezpiecznych i wymagających największej dyskrecji działań. Do walki z nimi staną rebelianci i terroryści, naturalni przeciwnicy tych tajnych jednostek. Do wyboru dostaniesz sześć nowych oddziałów – amerykańskie Komando Foki, brytyjski SAS, rosyjski Specnaz, a po drugiej stronie barykady siły specjalne Koalicji Bliskowschodniej oraz dwie grupy określane nazwami Rebels (rebelianci) i Insurgents (powstańcy). Każda z tych jednostek będzie posiadała pełne sześć klas postaci (tak jak MEC, USA i Chiny w wersji podstawowej), zobaczysz więc m.in. grenadiera Specnazu i snajpera Rebels.

Członkowie tych oddziałów będą wyposażeni w najnowocześniejszą broń. **W Special Forces pojawi się dwanaście nowych elementów ekwipunku**, w tym m.in. karabin FNScar, lina z hakiem pozwalająca na zsuwanie się ze ścian budynków oraz przechodzenie pomiędzy dachami, granaty z gazem łzawiącym oraz flashbangi. **Dostaniesz także do użytku dziesięć nowych pojazdów**, a wśród nich między innymi helikopter Apache Longbow, terenówkę przeznaczoną do jazdy po pustyni (tzw. desert raider) oraz bojową wersję pojazdu klasy ATV (czyli amfibii poruszającej się po każdym terenie).

Special Forces to żołnierska elita wyszkolona do wykonywania najniebezpieczniejszych działań.

Wraz z dodatkiem dostaniesz również osiem nowych map, na których rozgrywka toczyć się będzie nieco inaczej niż w lokacjach znanych z wersji podstawowej gry. Będą to przede wszystkim mapy miejskie, a przynajmniej gęsto pokryte zabudowaniami. Są one tak projektowane, by walka w naturalny sposób koncentrowała się we wnętrzach budynków lub w ich pobliżu, co ma dodatnio wpłynąć na atrakcyjność rozgrywki. **W Special Forces pojawią się poziomy rozgrywane w nocy**, w których trzeba będzie korzystać z noktowizorów lub wypatrywać ognia z luf broni wroga.

Jednym z zamierzeń związanych z dodatkiem Special Forces jest wzmocnienie istniejących klas postaci. W materiałach prasowych i wywiadach pojawia się określenie „super-soldier" (czyli superżołnierz), którym opisywane jest uczucie, jakie ma towarzyszyć graczom podczas zabawy. Wszystko wskazuje na to, że rzeczywiście je poznasz – zwiększy się mobilność na polu walki, **nowe gadżety pozwolą na realizowanie taktyk wcześniej całkowicie niewykonalnych.** Zmieni to niemal na pewno charakter gry, ale kierunek tych zmian bardzo się nam podoba.

Twórcy zapowiadają oczywiście także drobne poprawki w oprawie graficznej, niewielkie modyfikacje w modelu fizycznym, a także wprowadzenie tzw. triggerów, dzięki którym w trakcie gry pewne elementy lokacji będą mogły się zmieniać. Ta ostatnia nowość może być najciekawsza (wyobraź sobie np. walący się komin fabryczny), ale efekty jej działania zobaczymy dopiero w pełnej wersji Special Forces. A to kolejny – jeden z wielu – powód, by na nią czekać!

Pod osłoną nocy Charlie Bravo i Tango Alpha spotkali się na randez-vous.

Battlefield 2: Special Forces

Producent:	Dystrybutor PL:
DICE	EA Polska

http://battlefield2.ea.com/

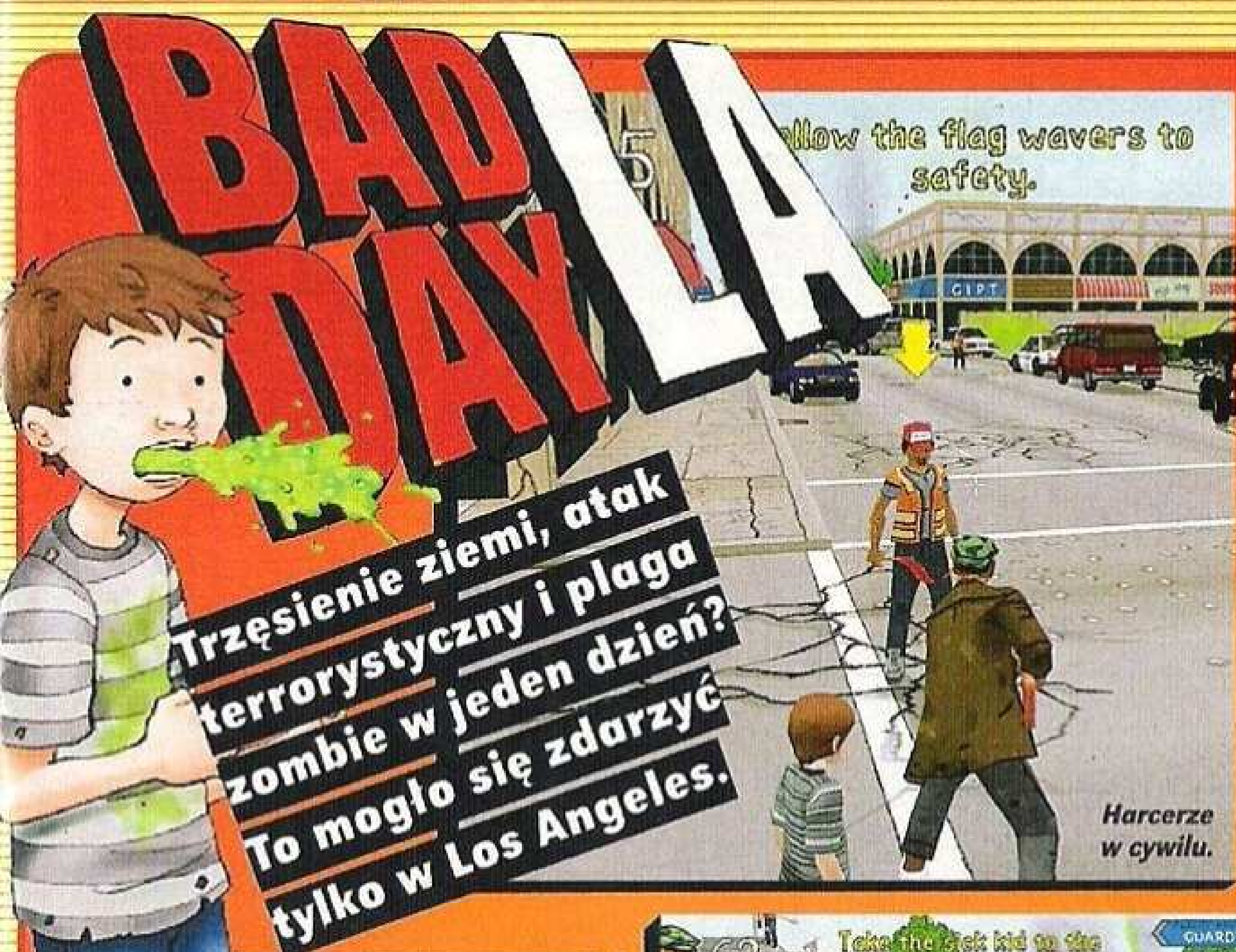
Premiera: IV kwartał 2005

Gatunek: sieciowy FPS

+ nocne mapy i noktowizor • pomysłowe gadżety w ekwipunku • bardziej „ciasne" mapy
- atutem serii zawsze były pojazdy – oby twórcy o nich nie zapomnieli!

Interesujący dodatek do Battlefield 2, przeznaczony dla tych, którzy preferują bliskie starcia jednostek piechoty. Zobaczymy, czy czołgiści i lotnicy też będą nim usatysfakcjonowani...

Autor: Foch77



BAD DAY L.A.

Trzęsienie ziemi, atak terrorystyczny i plaga zombie w jeden dzień? To mogło się zdarzyć tylko w Los Angeles.

Harcerze w cywilu.



Jak po meczu Wisła – Cracovia.



„Zabierz chore dziecko do karetki" – a czy ktokolwiek tutaj jest zdrowy?

Świadkiem wszystkich tych nieszczęść jest Anthony Williams – niegdyś filmowiec z Hollywood, dziś zwykły bezdomny. Wobec zbliżającej się apokalipsy kloszard postanawia zmienić lokum. Zadanie okazuje się trudniejsze niźli bieg do toalety w czasie biegunki. Na domiar złego nie obejdzie się bez pomocy innych ludzi, których Antek zwyczajnie nie cierpi.

Bad Day L.A. będzie satyrą na panującą w Ameryce „kulturę strachu".

Zanim mieszkańcy pomogą bohaterowi, sami poproszą o pomoc. **Postaci niezależnych ma być w Bad Day L.A. około setka**, a zaawansowana sztuczna inteligencja pozwoli im odczuwać wściekłość, zdenerwowanie, przerażenie itd. Spotkasz ich w prawdziwych dzielnicach Los Angeles, takich jak Venice Beach czy Beverly Hills, w których osadzono dziesięć etapów zabawy. **Gaszenie pożarów, rozganianie bojówkarzy, powstrzymywanie zastępów zombie** – takie oto zadania czekają na Anthony'ego. Nie należą do łatwych, ale kloszard będzie mógł liczyć na przyjaciół, m.in. wiecznie wymiotującego dzieciaka czy głupawą blondynkę, będącą parodią pewnej amerykańskiej gwiazdeczki, znanej z głównie z amatorskiego filmu XXX (zagadka – jak jest Paryż po angielsku?).

Producent gry, American McGee, opowiada, że **Bad Day L.A. będzie pastiszem filmów katastroficznych i satyrą na panującą w Ameryce „kulturę strachu".** W osiągnięciu celu ma pomóc nie tylko czarny humor, ale i kreskówkowa grafika autorstwa artystycznego duetu Kozyndan. Przeniesiono ją w trzy wymiary przy użyciu techniki cel-shading. Pod względem muzycznym gra również powinna wypaść nieźle, autorzy szykują obszerną ścieżkę dźwiękową, którą częściowo wypełnią licencjonowane utwory.

O tym, jak pomysłowy jest American McGee, świadczą American McGee's Alice i wydany niedawno Scrapland. Bad Day L.A. pokazuje, że wciąż stać go na nietuzinkowe rozwiązania. Szykuj się na koniec świata!

Bad Day L.A.

Producent: Enlight Software	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.enlight.com/bdla/	
Premiera: pierwsza połowa 2006	
Gatunek: akcja	

 czarny humor • grafika duetu Kozyndan

 oby tylko nie przesadzono z kontrowersjami!

W dobie walki z terroryzmem American McGee robi sobie żarty z amerykańskiej „kultury strachu". Niektórym może się to nie spodobać.

Autor: Artur „Roland" Dąbrowski



Przepraszam, którędy na Grunwald?



Smaż się w piekle! Eee... Już tam byłeś...



Poganiacze wielbłądów są wszędzie...

TITAN QUEST

Tytani wydostali się ze swojego więzienia, by siać spustoszenie na powierzchni Ziemi. W twoich rękach spoczywa przyszłość ludzkości...

Brian Sullivan, współtwórca serii Age of Empires, stwierdził, że na rynku ukazuje się za mało produkcji z gatunku action RPG. Dlatego powstało Iron Lore – studio, które lukę tę ma wypełnić. Większość gier typu hack'n'slash opiera się na sprawdzonym schemacie, czyli: daj graczom kilka klas postaci, zarzuć ich mnóstwem potworów i jeszcze większą liczbą przedmiotów, a potem wpuść w zakręcone, wielopoziomowe lochy. **Titan Quest zostanie jednak wyposażony w szereg innowacyjnych rozwiązań, dzięki którym – oby! – będziemy pamiętać o nim dłużej.**

Jednym z ciekawszych rozwiązań jest brak konieczności wyboru klasy postaci na początku gry. **Określenie kierunku rozwoju bohatera nastąpi podczas rozgrywki, a opierać się ma na zestawianiu ze sobą tzw. miniklas.** Twoja postać będzie mogła posługiwać się jednocześnie dwiema różnymi szkołami walki i być np. wojownikiem używającym magii.

Skrócona biografia



Brian Sullivan jest jednym z najbardziej nagradzanych producentów gier w historii. Rozwinął Ensemble Studios, z którym opracował klasyczną grę Age of Empires. W październiku 2000 roku został współzałożycielem studia Iron Lore, któremu przewodzi od dwóch lat.

Innowacyjne podejście widać również w sposobie zaprogramowania inteligencji przeciwników. **Chyba po raz pierwszy w grach action RPG stwory będą działać pod wpływem emocji.** Opisując AI komputera, Sullivan twierdzi, że zobaczymy w grze sytuacje, w których np. jeden stwór zabije któregoś ze swoich kompanów z zazdrości o jego ekwipunek. Aby zdobyć lepsze wyposażenie, przeciwnicy będą mogli także podnosić przedmioty z ziemi. Sytuacje, w których miecz, który przed chwilą wypadł z rąk ogra, zostanie przechwycony przez walczącego obok goblina, mają być w Titan Quest normalką.

Twoja postać będzie mogła posługiwać się jednocześnie dwiema różnymi szkołami walki i być np. wojownikiem używającym magii.

Mam wrażenie, że te woły mnie śledzą...

W przeciwieństwie do większości podobnych produkcji, w Titan Quest nie zostaniesz zatopiony w morzu ciemnych barw. Świat przedstawiony w grze Iron Lore ma być jasny, rozświetlony słońcem, większość czasu spędzisz bowiem na przemierzaniu rozległych krain, a nie na eksplorowaniu lochów. Ponieważ akcja toczyć się będzie w antycznej Grecji i starożytnym Egipcie, przyjdzie ci zobaczyć m.in. kilka z siedmiu cudów świata. To całkiem przyjemne urozmaicenie, dawno bowiem nie było gry action RPG osadzonej w tych realiach (ostatnio Invictus z 2000 roku).

Sullivan chwali się, że takiej grafiki, jaką zaoferuje Titan Quest, jeszcze w grze action RPG nie widzieliśmy. Faktycznie – zapowiada się nad wyraz ciekawie. **Każde źdźbło trawy, każdy liść mają być oddzielnie animowane.** Siłę czaru będziesz mógł oszacować po jego wyglądzie. Przykładowo – taki standardowy atak magiczny jak fireball wraz z rozwojem umiejętności bohatera będzie obejmował swoim zasięgiem coraz większy obszar, co zostanie zobrazowane rozchodzącymi się dalej i dalej pierścieniami ognia.

Największa niewiadoma to na razie fabuła. Prace nad nią twórcy zostawiają na koniec, pragnąc wcześniej stworzyć solidny zestaw mechanizmów rozgrywki. Na razie wiadomo tylko tyle, że jej główną osią będzie walka z Tytanami, którzy uciekli z więzienia stworzonego dla nich przez bogów.



Jest czas na walkę i czas na podziwianie sztuki.

Na to epickie starcie pomiędzy potomkami bogów a zwykłymi śmiertelnikami przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać – gra zostanie wydana dopiero w 2006 roku.

Dobry Azor, dobry...

Titan Quest

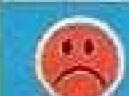
Producent:	Dystrybutor PL:
Iron Lore	brak

http://titanquestgame.com/

Premiera: wiosna 2006

Gatunek: action RPG

 nowatorstwo • oprawa graficzna

 pozostawienie prac nad fabułą na koniec może sprawić, że nie będzie ona dopracowana

Najciekawsza gra z gatunku action RPG ze znajdujących się obecnie w produkcji – tym bardziej że pracuje nad nią prawdziwy profesjonalista.

Autor: Krzaq

FOOTBALL MANAGER™ 2006

Kim, do cholery, są Benitez i Mourinho? To przecież ty możesz przebierać w ofertach klubów, ty szkolisz najlepszych zawodników. Wystarczy, że zagrasz w FM2006!



Komentarze w prasie są naprawdę soczyste.



Moduł treningowy będzie dużo łatwiejszy w obsłudze.

Ciekawostka: Polacy stanowią najliczniejszą – zaraz po Anglikach – nację spośród odwiedzających stronę WWW serii Football Manager. Powód do dumy? Nie – liczba odwiedzin tylko w zeszłym miesiącu była większa niż liczba sprzedanych w Polsce oryginalnych egzemplarzy gry. Czyli nie tylko prawdziwa, ale też wirtualna polska piłka bazuje na przestępstwach. Nadarza się jednak dobra okazja, by naprawić ten wizerunek – **Football Manager 2006 będzie nie tylko najbardziej rozbudowaną, ale i najbardziej przystępną częścią cyklu.**

Zmiany, jakie Sports Interactive zamierza wprowadzić w najnowszej odsłonie swojego piłkarskiego menedżera, mają na celu przede wszystkim usprawnienie rozgrywki, dostarczenie graczom narzędzi, które w czytelny sposób przedstawiają informacje o klubie piłkarskim i ułatwiają zarządzanie nim. Filozofię tych zmian najlepiej pokazuje **nowy moduł szkoleniowy, w którym rodzaj i intensywność treningu ustalać będziesz przy pomocy suwaków** (dla całej drużyny lub dla konkretnych zawodników), a **postępy osiągane przez podopiecznych będziesz śledził na graficznym wykresie.** Zwiększy się też rola zatrudnionych w klubie wirtualnych trenerów – to ich umiejętności zadecydują o tym, jak rozwijać się będą zawodnicy.

Kolejne rozwiązanie usprawniające rozgrywkę to **możliwość podejrzenia na schemacie boiska pozycji, na jakich może grać dany zawodnik**, wraz z oceną tego, jak sprawdza się na każdej z nich. W grze pojawi się nowy ekran (tzw. Snapshot), na którym mieścić się będą wszystkie niezbędne informacje, by po jednym rzucie oka zorientować się w sytuacji klubu, nadchodzących meczach, zaplanowanych zadaniach. **Świetna nowa opcja to możliwość wydawania zawodnikom poleceń taktycznych bez wychodzenia z ekranu meczu** – to odpowiednik znanego z prawdziwych boisk wykrzykiwania wskazówek z trenerskiej ławki.

Barwy klubowe

Studio Sports Interactive od lat ściśle współpracuje z fanami swoich gier. Kiedy jeden z nich, Jesper Andersson z Danii, przygotował ciekawsze graficznie wersje koszulek piłkarskich z FM2005, zaproszono go do współpracy. W efekcie stroje przygotowane przez Jespera pojawią się w FM2006!

Lista modyfikacji, jakie pojawią się w nadchodzącej części Football Managera, jest naprawdę długa.

Choć Football Manager to gra, w której najważniejsza jest taktyka i działania na rynku transferowym, w kolejnych jej częściach zwiększa się rola czynników psychologicznych. W poprzedniej odsłonie dostaliśmy moduł „gier psychologicznych" z menedżerami konkurencyjnych klubów, **w edycji 2006 pojawi się możliwość przeprowadzenia rozmowy z zawodnikami w przerwie meczu i po jego zakończeniu**, a także rozbudowany panel opcji dostępnych w kontaktach z niezadowolonymi graczami (np. obietnica powrotu do pierwszego składu). Szczególnie ciekawie zapowiada się ten pierwszy pomysł, nieraz byliśmy przecież świadkami sytuacji, w której rozbity przed przerwą zespół wraca na boisko z nową energią i wygrywa mecz. To właśnie dzięki rozmowie w szatni Benitez zmotywował Liverpool do sięgnięcia po zwycięstwo w Lidze Mistrzów!

Zmiana tytułu i wydawcy chyba dobrze wpłynęła na studio Sports Interactive, bo lista modyfikacji, jakie pojawią się w nadchodzącej części Football Managera, jest naprawdę długa. Poza już wymienionymi, **ważną nowością w mechanice rozgrywki będzie negocjowanie kontraktów menedżerskich**, które obejmują nie tylko zarobki selekcjonera, ale również budżet na transfery czy obietnicę rozbudowy stadionu. Spośród mniejszych dodatków warto wymienić profile sędziów (szybko sprawdzisz, który z arbitrów sypie kartkami jak z rękawa), **kilka nowych opcji taktycznych (m.in. możliwość „gry na czas")**, rozbudowany komentarz w trakcie meczu i bardziej barwne podsumowania w mediach po jego zakończeniu (z możliwością obejrzenia powtórek ważnych momentów spotkania) oraz szereg innych, drobnych zmian. Dzięki wszystkim wprowadzonym nowinkom Football Manager 2006 będzie atrakcyjny zarówno dla wiernych fanów serii, jak i dla graczy, którzy dotąd się z nią nie spotkali lub też zrezygnowali z zabawy w menedżera, gdy stała się ona zbyt złożona i „matematyczna". A więc – kim, do cholery, są Benitez i Mourinho?

Autor: Foch77

Football Manager 2006

Producent:	Dystrybutor PL:
Sports Interactive	CD Projekt

http://www.footballmanager.co.uk/

Premiera: 4 listopada 2005

Gatunek: menedżer piłkarski

(+) nowy moduł treningowy • rozmowy w szatni • bardziej czytelna i zrozumiała rozgrywka

(–) brak muzyki • mecze wciąż zrealizowane w konwencji „walki guziczków"

Świetnie zapowiadająca się kontynuacja Football Managera – dzięki zmianom gra stanie się bardziej atrakcyjna tak dla starych, jak i nowych graczy. Tak trzymać!



Część informacji jest teraz zaprezentowana w postaci graficznej.



Nowy ekran pokazuje pozycje preferowane przez zawodnika.

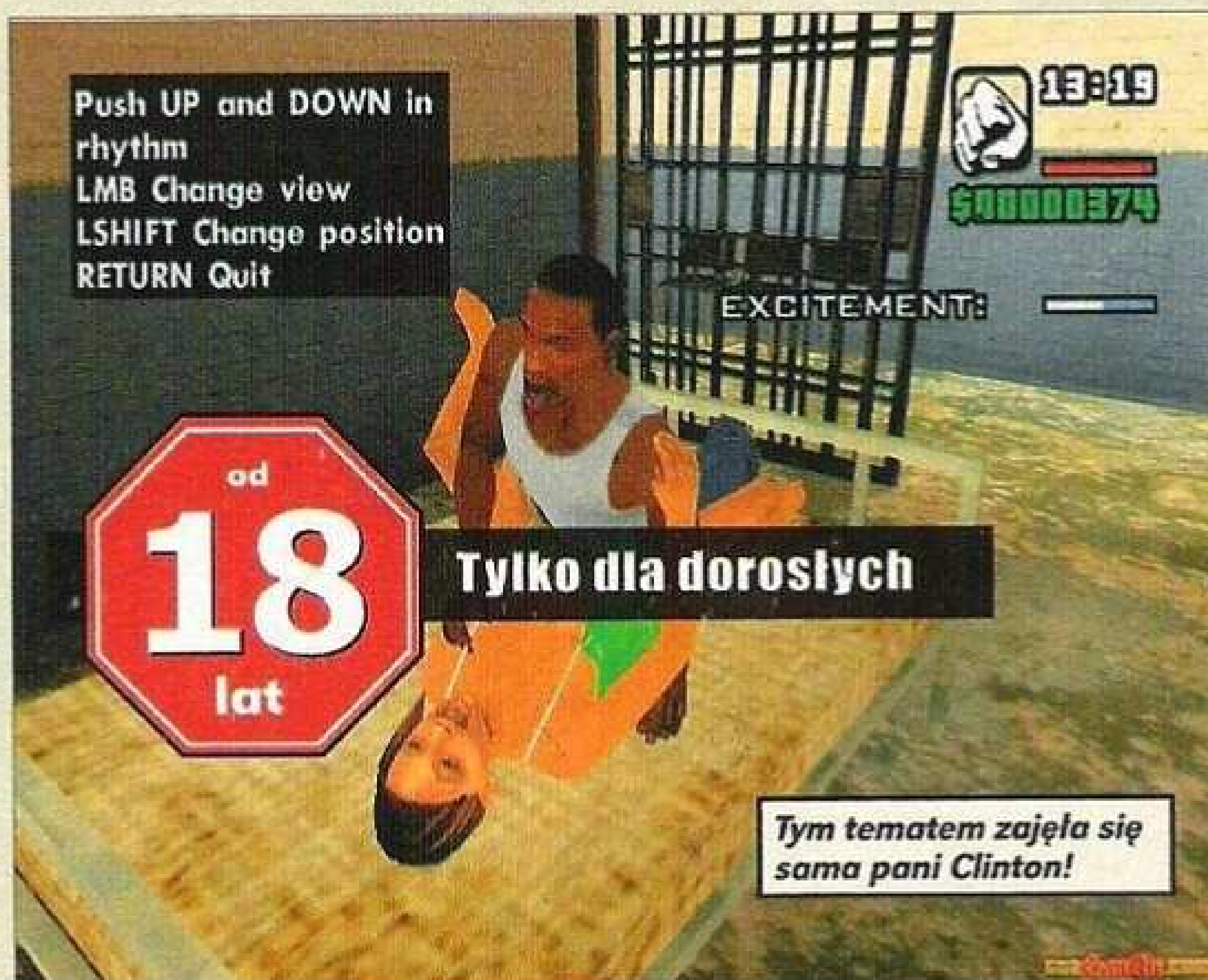
Gorąca kawa parzy!

Oj, zrobiła się zawierucha. Kiedy na płycie poprzedniego numeru Clicka zamieszczaliśmy łatkę Hot Coffee przeznaczoną do gry **GTA: San Andreas**, nie podejrzewaliśmy, że wywoła ona aż takie zamieszanie. Patch odkrywał zostawione przez twórców, ale nieaktywne w wersji sklepowej, niegrzeczne sceny z głównym bohaterem w roli głównej.

Tymczasem organizacja ESRB, zajmująca się w USA wyznaczaniem przedziałów wiekowych dla gier, stwierdziła, że zostawiając feralne procedury w kodzie gry, firma Rockstar złamała prawne regulacje. W związku z tym gra ma zostać wycofana ze sprzedaży, a jej klasyfikacja ma się zmienić z M (od lat 17) na AO (tylko dla dorosłych). To co prawda tylko rok różnicy, ale zwyczajowo wielkie amerykańskie sieci sklepów nie sprzedają produktów oznaczonych znaczkiem AO.

Rockstar początkowo tłumaczył się nieskładnie, że to, co widać na ekranie, to wynik manipulacji hakerów, ale kiedy te same sceny udało się „otworzyć" w konsolowej wersji GTA: SA, jasne stało się, że **to tzw. ściema**. W efekcie grę rzeczywiście wycofano ze sprzedaży, jej nowa wersja pojawi się w sklepach dopiero po wakacjach, a akcje koncernu Take-Two, właściciela firmy Rockstar, spadły o niemal 5%. Analitycy wyliczyli również, że całe zamieszanie kosztowało sprzedawców gier i zainteresowane firmy 50 milionów dolarów, które można było zarobić, gdyby skandal nie wybuchł. Zyskali za to inni producenci – ich tytuły zapełniły półki zwolnione przez GTA: San Andreas.

Polski cały ten problem dotyczy w niewielkim stopniu. Wersja dostępna w sprzedaży na polskim rynku została przeznaczona tylko dla osób pełnoletnich, a odpowiednia informacja o ograniczeniu wiekowym (powyżej 18 roku życia) została umieszczona na pudełku, zgodnie z europejskimi regulacjami organizacji PEGI.



Tym tematem zajęła się sama pani Clinton!

www.esrb.com

Fantastyczna ziemia

Pojawiły się nowe screeny z gry **Fantasy Earth – Ring of Domination**, sieciowego RPG-a przygotowywanego wyłącznie na PC przez japońską firmę Square Enix, twórców serii Final Fantasy. Square Enix to firma, która rządzi na rynku gier RPG w krainie kwitnącej wiśni – może więc to właśnie Fantasy Earth zagrozi pozycji World of Warcraft? Problem w tym, że nie jest pewne, czy gra zostanie przetłumaczona na... angielski. Żeby było wiadomo, za co trzymać kciuki, przedstawiamy screen.


Czy to godny konkurent dla WoW?

www.square-enix.com

Ciało NFS: Most Wanted

Znamy już ślicznotkę, która będzie „twarzą i ciałem" gry **Need For Speed: Most Wanted**, zapowiadanej przez koncern Electronic Arts na listopad. Została nią Josie Maran, modelka (z okładek m.in. Glamour, Vogue, Marie Claire) i aktorka (m.in. Van Helsing, Aviator). Josie zagra dziewczynę o imieniu Mia, miłośniczkę szybkich samochodów, która za kierownicą jest podobno lepsza od większości mężczyzn. To ona będzie wprowadzać gracza w świat nielegalnych wyścigów, podobnie jak w Need For Speed: Underground 2 postać grana przez Brooke Burke. No ale nie ma co gadać – rzuć okiem na fotkę!

EA wie, jak zainteresować męską część graczy.

www.needforspeed.com

S.T.A.L.K.E.R. powstaje...

Właściwie to wiadomo, że „się robi", chociaż **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** wciąż pozostaje raczej w sferze odległych zapowiedzi niż niedalekiej przyszłości (ostatnia mówi o drugiej połowie 2006 roku). Światowy dystrybutor gry, koncern THQ, wypuścił kilka nowych screenów, które mają nas przekonać, że gra jednak wyjdzie – oto najciekawsze z nich.


Tu pracują twórcy gry...


...zmuszani przez THQ do pracy...


...marzą, by koszmar się skończył!

www.stalker-game.com

KRÓTKO I SZYBKO

Gracz – Sokole Oko



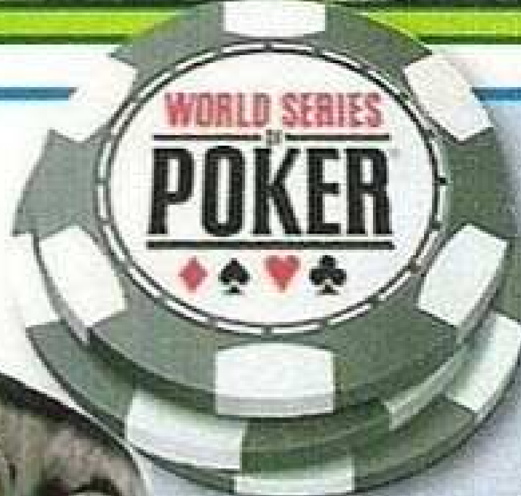
Dobra wiadomość! Amerykańscy naukowcy odkryli, że gracze są w stanie szybciej i bardziej szczegółowo „skanować" oczami środowisko. Wyniki tych badań nas nie dziwią – kiedy przeciwnik czai się za każdym rogiem, wzrok musi być ostry jak żyleta!

Niebezpieczni Iniemamocni

Sezon ogórkowy w pełni – media piszą o grach. Na początku lipca angielska prasa informowała o 11-letnim chłopcu, który zdenerwowany zbyt wysokim poziomem trudności gry **ciachnął nożem kuzyna.** Ale co to za gracz, dla którego Iniemamocni są za trudni?


Iniemamocni za trudni? Phfff...

Activision gra w pokera

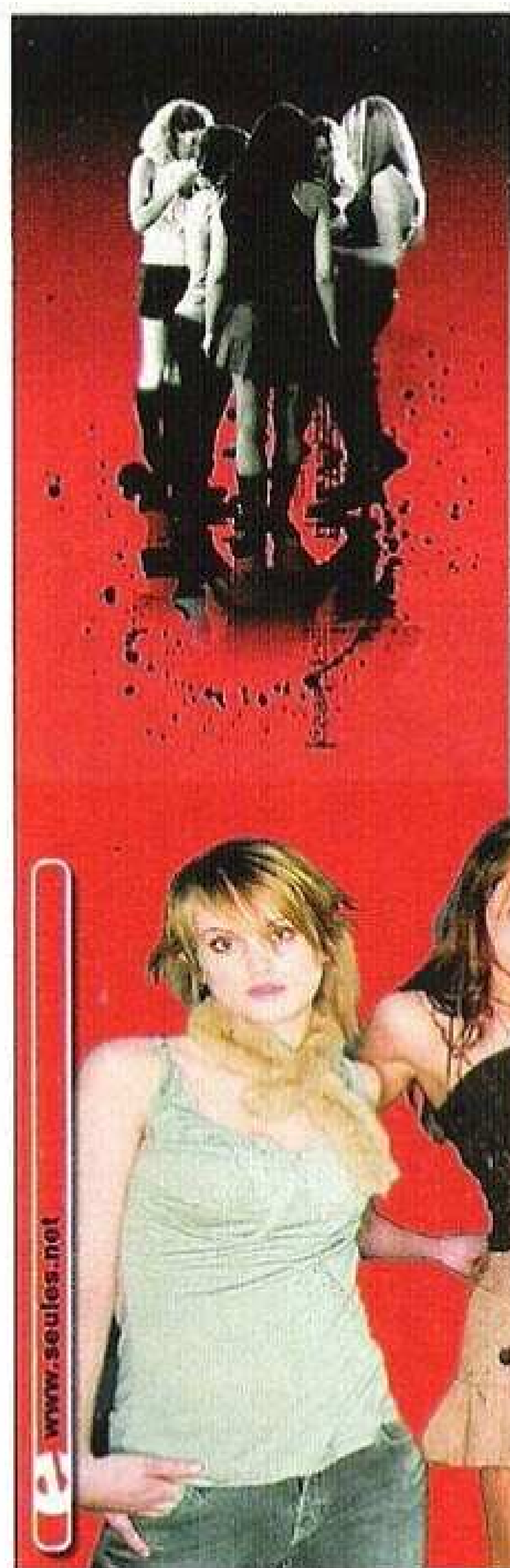


Duży koncern, mała gra. Activision zapowiedziało wydanie gry **World Series of Poker**, bazującej na licencji turnieju o tej samej nazwie. To podobno największe tego typu wydarzenie w USA, gdzie obecnie panuje pokerowe szaleństwo. Gra ukaże się na jesieni, niemal równolegle z czterema konkurencyjnymi tytułami!

Splinter Cell 4

Pojawiły się pierwsze informacje dotyczące Splinter Cella 4. Gra ukaże się najprawdopodobniej jeszcze w marcu 2006 r., a jej akcja toczyć się będzie w roku 2007. W tej części Sam zwiedzi m.in. Madryt, Lizbonę, Rio de Janeiro, Nowy Jork i Berlin, gdzie najprawdopodobniej zmierzy się z terrorystami.


W przyszłym roku jadę do Rio!



Big Brother Gamer

Gratka dla graczy z USA – rusza tam produkcja reality-show zatytułowanego Play US, którego głównymi bohaterkami są dziewczyny tworzące szwedzki klan Counter-Strike'a o nazwie **Les Seules**. Kamera śledzić będzie przygotowania dziewczyn do kolejnych turniejów oraz rozgrywane przez nie sesje. Łącznie wezmą one udział w 12 konkursach, w których zmierzą się z graczami z różnych miast USA. Będzie co oglądać – dziewczyny z Les Seules to w końcu SZWEDKI!

Takie „cziki" grają w C-S?

www.seules.net

EA & Valve razem

Panie dzieju, co się dzieje! Ciemna strona mocy – czyli koncern Electronic Arts – nawiązała współpracę ze studiem Valve, w wyniku której to EA zajmie się dystrybucją pudełkowych wersji gier twórców Half-Life'a 2. Na pierwszy ogień pójdą Counter-Strike: Source oraz **Half-Life 2: Game of the Year** (pakiet z H-L2, Counter-Strike: Source, H-L: Source i H-L2: Deathmatch), później ukaże się dodatek do H-L2 z podtytułem Aftermath.



Ciemność, widzę ciemność!

www.valvesoftware.com

Zostań Mourinho!

Zmiany na rynku menedżerów piłkarskich! Do tej pory o serca graczy walczyły ze sobą praktycznie tylko dwa tytuły – Football Manager (czyli duchowy spadkobierca serii Championship Manager) oraz Total Club Manager koncernu Electronic Arts. W marcu przyszłego roku na murawę wbiegnie nowy gracz – **LMA Manager 2006**, firmowany przez studio Codemasters. To kolejna część serii, która uważana jest za najlepszego menedżera piłkarskiego na... konsole.

Wersja 2006 zawierać będzie 1000 zespołów do wyboru, możliwość zapamiętywania informacji do 20 sezonów wstecz oraz aktualne składy na styczeń 2006 roku. Graczy PeCetowych zaskoczyć może interfejs, przygotowany z myślą o konsolach, a więc bardziej intuicyjny i czytelny niż w większości komputerowych gier tego typu.

LMA Manager to jeden z tych menedżerów, w których mecz przedstawiony jest w pełnym 3D. Engine spotkań wzbogaci się w stosunku do wcześniejszych wersji o dodatkowy zestaw komend (wykrzykiwanych przez menedżera z linii bocznej) oraz szereg nowych efektów graficznych, jak dynamiczne oświetlenie, realistyczne efekty pogodowe itd. Co ciekawe, w trójwymiarze będzie można również obejrzeć mecze rozgrywane przez inne drużyny!



Czy fani piłki kopanej przyjmą LMA z otwartymi rękoma?

www.codemasters.co.uk/lma2006

Hip bankrutuje!

Hip Interactive, kanadyjski dystrybutor gier, który miał wkrótce wydać kilka naprawdę interesujących projektów, zbankrutował. Tytuły finansowane przez firmę mają przejąć inni, wciąż jednak nieznani, dystrybutorzy. A gra toczy się m.in. o takie produkcje, jak **Call of Cthulhu: Destiny's End**, George Romero's City of the Dead i Ghost Wars.





AoE MMO?

Studio Ensemble, znane z serii Age of Empires, zamieściło w prasie branżowej ogłoszenie, za pośrednictwem którego poszukiwany jest specjalista od programowania serwerów, potrzebny do prac przy grze on-line dla wielu graczy. Czy to oznacza, że powstanie całkowicie sieciowa wersja Age of Empires? Czas pokaże. Wcześniej zobaczymy na pewno **Age of Empires III** – premiera już w listopadzie!



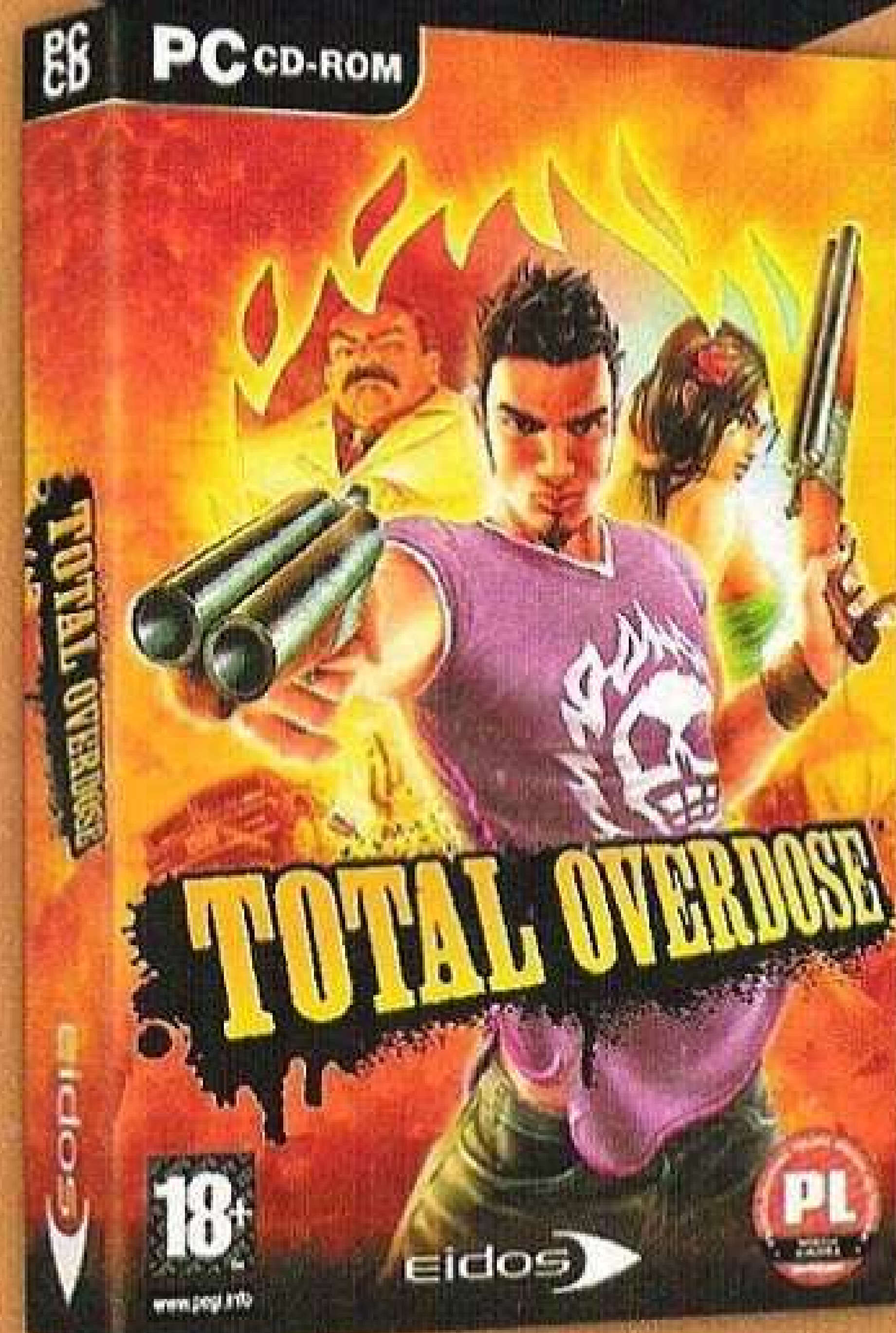
Battlefront II w listopadzie

Znów zawalczysz z astmą!

Znamy już dokładną datę premiery shootera **Star Wars: Battlefront II**, szykowanego przez firmę LucasArts. W Stanach ukaże się on 1 listopada 2005 roku, jednocześnie z premierą edycji DVD filmu „Zemsta Sithów", a w Europie być może nawet 3 dni wcześniej! Trailera szukaj na naszej płytce!

konkurs SMS

DO WYGRANIA 10 gier



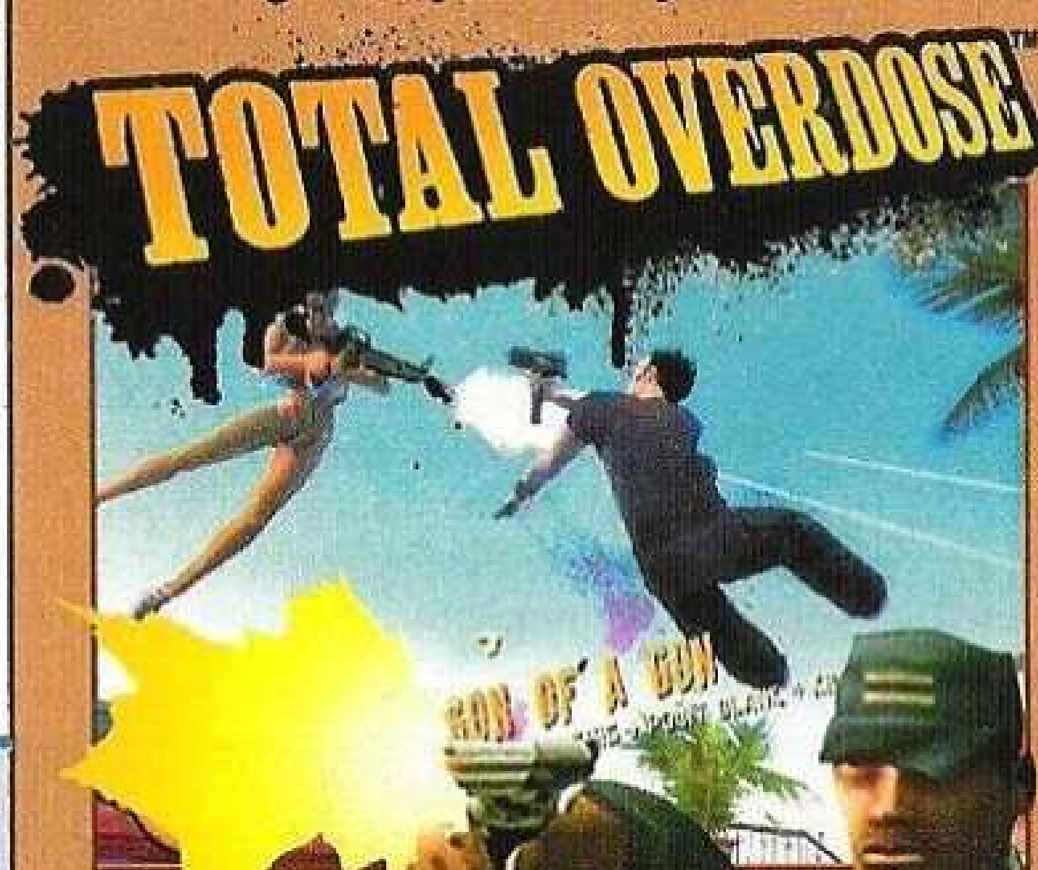
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Gdzie dzieje się akcja gry Total Overdose?

A. na granicy białoruskiej

B. na granicy meksykańskiej

C. na granicy irackiej



Odpowiedź wpisz według schematu CL.TO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT).
Na zgłoszenie czekamy do 13 września 2005 r.

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT

Władca Pierścieni: Reaktywacja



Koncern Electronic Arts poszerzył swoją licencję na wykorzystywanie postaci i innych elementów z filmowej wersji „Władcy Pierścieni" o prawa związane z samą książką J.R.R. Tolkiena. Poprzednim właścicielem licencji był koncern Vivendi Universal, jednak żadna z bazujących na niej gier nie odniosła większego sukcesu (m.in. War of the Ring, The Hobbit). Równocześnie EA ogłosiło swoje kolejne plany związane z „Władcą..." – potwierdzono, że powstanie **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II**, druga część gry strategicznej z tolkienowskiego świata. Na razie jednak niewiele wiadomo na jej temat poza tym, że zobaczymy w niej „postacie i stwory, których nie było w filmie, oraz zażarte walki między armiami krasnoludów i elfów".

www.eagames.com

Gauntlet nie na PC!!!



Tych bohaterów nie zobaczymy na PC...

Dwa numery temu pisaliśmy o grze Gauntlet: Seven Sorrows. Tytuł ten wciąż zapowiada się znakomicie, ale... niestety już nie na PC. Wpierw zespół pracujący nad grą opuścił John Romero (współtwórca Dooma i Quake'a), kilka tygodni później to samo uczynił J.E. Sawyer (wcześniej pracował w studiu Black Isle). Tuż przed wypuszczeniem magazynu do druku, producent gry, firma Midway, poinformował, że prace nad wersją PC zostały zawieszone. Gra ukaże się – zgodnie z zapowiedziami – w listopadzie tego roku, ale tylko na konsole. A przy okazji – J.E. Sawyer znalazł już nowe zajęcie. Dołączył do Feargusa Urquharta z Obsidian Entertainment (m.in. KotOR) i będzie pracował przy Neverwinter Nights 2.

www.midway.com

Paskudne Sims 2

Będzie powód do protestów!

Wygląda na to, że – po sukcesie, jaki odnieśli przy okazji GTA: San Andreas – antygrowi amerykańscy aktywiści ruszyli do ofensywy. Największy z przeciwników gier, Jack Thompson (sprawdź jego stronę: www.stopkill.com), oskarżył twórców The Sims 2 o szerzenie pornografii. Thompson twierdzi, że w sieci (m.in. na stronie prestiżowego dziennika The New York Times) znaleźć można wiele łatek i modów, które „rozbierają" postacie występujące w grze, a Will Wright, jej autor, publicznie zachęca modderów do tworzenia kolejnych przeróbek. Przezabawne... A tymczasem zbliża się premiera jeszcze bardziej niegrzecznego dodatku **The Sims 2: Nocne życie**!

www.sims.com

Mitologia pełna akcji



Okazuje się, że zapowiadana przez nas w tym numerze gra RPG Titan Quest będzie miała poważnego konkurenta. Francuskie studio Cyanide, twórcy m.in. przezabawnej gry sportowej Chaos League, pracuje nad produkcją zatytułowaną **Loki**. Będzie to action RPG (w stylu Diablo czy Dungeon Siege), bazujący na wątkach zaczerpniętych z mitologii greckiej, nordyckiej (stąd tytuł), azteckiej i egipskiej. Gra trafi na rynek w drugim kwartale 2006 roku – na razie zobacz, jak wygląda.

www.cyanide-studio.com

Ojciec chrzestny bez Brando?



Czyim głosem przemówi głowa tej rodziny?

Koncern Electronic Arts miesza się w zeznaniach dotyczących ścieżki dialogowej do projektu **The Godfather**, którego premiera przewidywana jest na początek przyszłego roku. Początkowo mówiło się o tym, że w grze pojawi się głos Marlona Brando, nagrany podczas jedynej sesji, którą udało się zorganizować w lutym 2004 roku, przed śmiercią aktora. Teraz dowiadujemy się jednak, że głos pod postać Vito Corleone podkładać będzie imitator Brando. EA twierdzi jednak, że w grze „raczej na pewno" pojawią się „fragmenty" tego, co udało się zarejestrować, a wszystko zależy od tego, jak nagrany materiał zechcą wykorzystać programiści. Coś tu brzydko pachnie...

www.eagames.com

Grzech w odcinkach



Z tą dziewczyną pogrzeszymy w SiN: Episodes.

Wiemy już (prawie) wszystko o **SiN: Episodes**, drugiej części kultowego FPS-a SiN. Gra powstanie na silniku Source (stworzonym na potrzeby Half-Life'a 2). Jej głównym bohaterem będzie pułkownik John R. Blade, dowódca elitarnego oddziału HardCorp, którego głównym celem jest zniszczenie koncernu SinTEK, przeprowadzającego niebezpieczne i nielegalne eksperymenty na ludziach. W walce z szefową koncernu, Elexis Sinclair, Blade'owi towarzyszyć będą haker JC i niedoświadczona policjantka Jessica Cannon. Czas na informację najciekawszą – gra będzie udostępniana w „odcinkach" (tytuł pierwszego to „Emergence"), dystrybuowanych w kilkumiesięcznych odstępach za pośrednictwem serwisu Steam.

www.sinepisodes.com

Powrót do przeszłości 2

Koncerny Atari i Activision nawiązały współpracę mającą na celu wyprodukowanie urządzenia, które przypomni współczesnym graczom, jak to „się drzewiej przycinało". Urządzenie o nazwie Flashback II będzie wyglądało identycznie jak konsola Atari 2600, a wśród zainstalowanych gier znajdą się m.in. takie tytuły, jak River Raid czy Pitfall! Wszystko za jedyne 30$!



Honoru-Ludzie 2



Szukaj tego filmiku na naszych płytkach!

Grupa fanów gry **Half-Life 2** i hollywoodzkiego kina (piszemy tak, bo nie wiemy, czy wolą raczej Toma Cruise'a, Jacka Nicholsona czy Demi Moore) przygotowała scenę z filmu „Ludzie Honoru", odtworzoną na silniczku Source. Chcesz to zobaczyć? Zajrzyj na naszą płytkę!

Gry leczą!



Graj – będziesz happy!

Jak podaje BBC, w Anglii opublikowano raport, z którego wynika, że gry okazują się nieocenione podczas leczenia chorób u najmłodszych pacjentów. Skupianie uwagi na grach pozwala dzieciom poddawanym terapii zapomnieć o odczuwanym bólu. Dzięki zabawie pacjenci zachowują spokój, mają wyrównany puls i są szczęśliwsi.



Służba w BF2



Wiadomość dla grających w Battlefielda 2. Na stronie www.bf2combat.net znaleźć można informacje dotyczące tzw. Tour of Duty, czyli długoterminowego programu, w ramach którego można pograć w BF2 z profesjonalnym rankingiem, fabułą, a nawet ośrodkiem szkoleniowym prowadzonym przez prawdziwych żołnierzy. Zajrzyj tam koniecznie!

Będzie FlatOut 2!

Empire Interactive potwierdziło, że trwają prace nad grą **FlatOut 2**, wyścigami samochodowymi, które dzięki zastosowanemu w nich zaawansowanemu modelowi fizyki zyskały przydomek „Half-Life 2 na kółkach". Gra ukaże się na początku 2006 roku, ma zawierać jeszcze bardziej rozbudowany model fizyki, udoskonaloną grafikę i kilka nowych, nietypowych trybów rozgrywki. Kiedy tylko pojawią się nowe fakty, na pewno o nich poinformujemy – a na razie przypominamy, że pierwsza część FlatOut została wreszcie wydana w Polsce nakładem firmy Nicolas Games.



To się nazywa „dwójka"...

Prawo rewolweru

Twórcom gier akcji już chyba znudziły się realia II wojny światowej i znaleźli sobie nowy, wdzięczny temat – Dziki Zachód. Techland szykuje Call of Juarez, Neversoft strzelankę GUN, a Darkroom Studios produkcję zatytułowaną po prostu **Lawmaker**. Głównym bohaterem gry będzie Colt Kaufman, rewolwerowiec, który po 10 latach nieobecności wraca do domu, by znaleźć w nim zamordowanego ojca. Musisz się zemścić!

Plusem gry ma być duża swoboda rozgrywki. Po rozległych poziomach będziesz mógł przemieszczać się bez większych ograniczeń pieszo i na koniu, brać udział w napadach na banki, saloonowych partyjkach pokera i Blackjacka, a także w rewolwerowych pojedynkach w samo południe. Jeśli zaczniesz łamać prawo, zostaniesz uznany za rzezimieszka, a za twoją głowę wyznaczona zostanie kara – rosnąca wraz z kolejnymi przewinieniami. Wtedy twoim śladem ruszą łowcy nagród i nie będziesz mógł liczyć na przychylność mieszkańców miasteczek.

Data premiery gry nie została jeszcze ustalona, ale sądzimy, że trafi ona do sprzedaży na gwiazdkę 2006 roku.



Call of Juarez wygląda podobnie... *...ale chyba nie ma w nim siekier?!*

Wschód słońca gratis

Studio Nadeo ogłosiło, że jeszcze w tym roku ukaże się darmowy dodatek do gry Trackmania Sunrise zatytułowany eXtreme. W pakiecie znajdzie się kilkanaście nowych części składowych torów, nowe autka i trasy. Krótki filmik przedstawiający dodatek eXtreme znajdziesz na naszej płytce!


Piłeś? Nie jedź!


Biuro podróży PoP zaprasza!

Ładny Książę

Pojawiły się nowe screeny z **Prince of Persia 3**, w większych szczegółach przedstawiające miejsce akcji gry, czyli starożytny Babilon. Co ciekawe, grafików inspirował współczesny wygląd takich miast jak Marakesz, Kair czy Casablanca!

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

Miejsce	Zmiana	Gra	Kod
1		GTA: San Andreas	277
2	=	Gothic 2: Noc Kruka	241
3	=	Diablo 2	008
4	↑	GTA: Vice City	025
5	↑	Juiced	[illegible]
6	↓	Warcraft III	010
7	↓	NFS: Underground 2	270
8		Battlefield 2	262
9	↑	Splinter Cell: Chaos Theory	258
10	↑	Guild Wars	274
11	↓	Blood Rayne 2	262
12	↓	Empire Earth II	257
13		Worms IV	250

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysyłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**.

Propozycje:

1	Act of War	266
2	Area 51	281
3	Armies of Exigo	216
4	Bard's Tale	280
5	Boiling Point	278
6	Chronicles of Riddick	236
7	Close Combat: First to Fight	268
8	Codename Panzers II (nowość)	284
9	Cold Fear	263
10	Driv3r	264
11	Dungeon Siege II (nowość)	282
12	Earth 2160 (nowość)	283
13	Imperial Glory	273
14	Kozacy II: Napoleońskie boje	259
15	LEGO Star Wars	267
16	MOH: Pacific Assault	212
17	NHL 06 (nowość)	285
18	Pariah	276
19	Prince of Persia 2	226
20	Project: Snowblind	260
21	S.W.A.T. 4	250
22	Sacred Podziemia (nowość)	286
23	Scrapland	243
24	Settlers V	239
25	Silent Hunter III	261
26	Stolen	275
27	SW: Battlefront	213
28	The Punisher	034
29	Twierdza 2	272

WYGRYWAJ!

*Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy grę **Dungeon Siege II**, ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!*



CDPROJEKT

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.



Ostatnie lata to dla fanów gier RPG tłuściutki okres – w równym tempie, raz na dwa-trzy miesiące, trafia się nowy, wart grzechu tytuł. We wrześniu będzie to Dungeon Siege II...

Lustereczko, powiedz przecie, kto jest najpiękniejszy na świecie?

No i kto jest bossem? Kto jest bossem? Włożyliśmy w to sporo pracy i wysiłku, używając przy tym wielu argumentów, o których nie czas i nie miejsce mówić (a poza tym... wstyd i kryminał), ale udało się! Mamy pełną wersję Dungeon Siege II. I od razu, bez owijania w cotton, prosto z mostu trzeba napisać – **ta gra to Diablo na miarę 2005 roku!**

W swojej istocie Dungeon Siege II, podobnie zresztą jak jego poprzednik, sprowadza się właściwie tylko do łażenia po bezdrożach czy lochach i siekania najróżniejszych stworów-potworów. Ale **cholera jasna i do diaska – ta zabawa wciąga tak jak paszcza Sarlacca z Powrotu Jedi.** Albo jak strzelanie do komarów pestkami wiśni nad jeziorem o trzeciej nad ranem. Mówiąc krótko, wciąga na maksa.

Na szczęście ekipa Gas Powered Games i stojący na jej czele Chris Taylor potraktowali poważnie wszystkie uwagi i narzekania zarówno graczy, jak i recenzentów, którzy przyjęli pierwszego Dungeon Siege'a na zasadzie „no fajnie, fajnie, ale...". Wszyscy zgodnie chwalili wysoką grywalność i rozwiązania, dzięki którym gra była bardziej przyjemna i intuicyjna niż przeciętny przedstawiciel gatunku RPG, trudno było jednak nie dostrzec jej wad – prawie nieobecnej fabuły i zbytniej automatyzacji niektórych elementów (głównie walki). Naprawdę **miło patrzeć, jak programiści biorą sobie do serca uwagi graczy!**

W Dungeon Siege II rozwijasz nie tylko postać, ale także... swojego jucznego zwierzaka.

Dlatego też z tym „łażeniem i siekaniem" to jednak uproszczenie, i to spore. **Fabuła, choć na początku dość schematyczna i liniowa, zaczyna bardzo ładnie rozwijać się już pod koniec pierwszego z trzech aktów gry.** Bohaterem Dungeon Siege II jest młody najemnik służący w armii Valdisa, władcy z północnych prowincji. Valdis to Zło Wcielone (przez duże Z i takież W) – z sobie tylko znanych powodów, dzierżąc w dłoni potężny magiczny miecz, niesie śmierć i zniszczenie wioskom i miasteczkom krainy Aranna. Bla, bla, bla... Najważniejsze jest to, że w wyniku dość nieoczekiwanego biegu wydarzeń trafiasz w niewolę driad, rasy leśnych amazonek, których osada została właśnie splądrowana przez armię Valdisa. Driady zostawiają cię przy życiu, ale oczywiście nie witają z otwartymi ramionami. Jako więzień i niewolnik sam będziesz musiał zdobyć ich zaufanie, a kiedy wreszcie odzyskasz wolność, podejmiesz próbę powrotu do domu. Ale bez obaw – **cała przygoda i tak kończy się ratowaniem świata przed siłami ciemności.** A po drodze będzie jeszcze o tajemniczym naszyjniku-artefakcie, zaginionej rasie Azunitów, potężnej tarczy i księżniczce, która woli, by zwracać się do niej per Eva. Będzie naprawdę ciekawie!

Główny wątek fabularny jest długi, całkowicie wbrew wyraźnej ostatnio tendencji do skracania gier. Trudno dokładnie określić, ile czasu zajmie ci ukończenie wszystkich trzech aktów, z których składa się Dungeon Siege II. Twórcy mówią o ponad 40 godzinach, w rzeczywistości jed-

To będzie bolało...

AKCJA

Możliwość zatrzymania gry w dowolnym momencie i obracania kamery wokół postaci pozwala przyjrzeć się dokładniej temu, co dzieje się w trakcie walki.



Dzielny półgigant Lothar widzi kątem oka, że coś dzieje się z jego lewej strony...

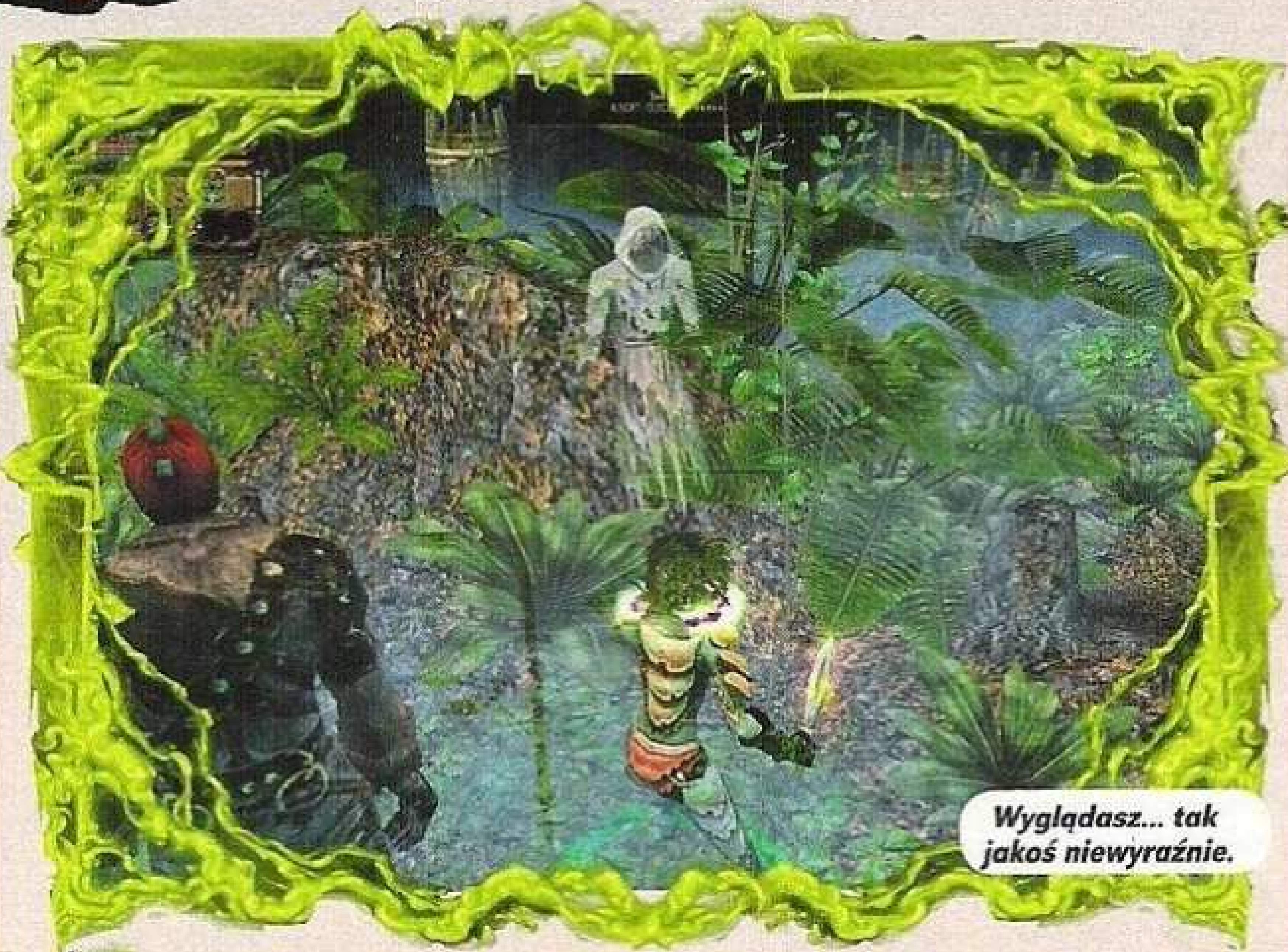


Szybko odwraca głowę...



...w sam raz, żeby zobaczyć, jak potężny miecz spada na kark jego towarzyszki. Żegnaj miła, będę nosił twoją zbroję!

tak rozbudowanej grze fakt, że wiesz co zrobić dalej, to nawet plus. Prawdopodobieństwo, że pogubisz się w Dungeon Siege II, nie tylko z tego powodu jest bliskie zeru. **Tak dobrego diariusza jak w tej grze nie widziałem dotąd w żadnym RPG-u.** Zapisuje on większość istotnych wiadomości zdobytych w trakcie zabawy – właściwie brakuje tylko informacji o miejscach pobytu postaci zlecających zadania. Są tu i mapy, i treść questów (elegancko podzielonych na te podstawowe i dodatkowe), bestiariusz zawierający nie tylko opisy stworów, ale też wskazówki, jak z nimi walczyć. Tutaj także zapisywane są wszelkie zdobyte w trakcie gry fragmenty „wiedzy" (głównie teksty z odnajdywanych ksiąg, manuskryptów itd.). Część diariusza stanowią także wskazówki zaczerpnięte z instrukcji, żebyś nie musiał jej wertować, gdy będziesz chciał przypomnieć sobie, jak funkcjonują poszczególne elementy gry.



Wyglądasz... tak jakoś niewyraźnie.

W tym największy jest ambaras...

...żeby dwoje, a maksymalnie nawet czworo, chciało naraz. Tryb multiplayer w Dungeon Siege II pozwala na przejście całej kampanii dla jednego gracza w towarzystwie jednego, dwóch lub trzech kompanów. W zależności od preferencji (*chyba nie TYCH preferencji? - Rednacz*) **w multi możesz zagrać w trybie Classic, Couple i Party.** Ten pierwszy to gra dla maksymalnie czterech osób, z których każda kieruje jedną postacią, drugi to zabawa dla trzech graczy, prowadzących maksymalnie po dwie postacie, a ostatni przeznaczony jest dla dwóch maniaków RPG, wydających rozkazy trzem herosom. Niezależnie od trybu zabawa jest równie przednia jak podczas gry w pojedynkę!

nak będzie to czas o wiele dłuższy – niektóre fragmenty mapy będziesz przechodził kilkakrotnie, nabijając punkty doświadczenia, zdarzy się też, że zginiesz w jakimś ciemnym zakamarku i będziesz chciał wrócić tam, by zebrać porzucony ekwipunek.

Poza tym **grę powinno się tak naprawdę przejść trzykrotnie – raz na każdym z poziomów trudności**, przeznaczonych dla postaci do 39, do 69 i od 70 poziomu doświadczenia. Do tego dochodzą jeszcze questy dodatkowe, które według szacunków Gas Powered Games zapewniają kolejne 20-30 godzin frajdy. **Jest przy czym siedzieć!** Większa część gry jest co prawda liniowa (czy może raczej „tunelowa"), ale choć przywykliśmy do zaliczania tej cechy po stronie wad, w Dungeon Siege II nie razi ona zbytnio. Przy



Nie wszystkich przeciwników łatwo pokonać...

Zresztą **w Dungeon Siege II wszystko jest dokładnie opisane.** Wystarczy, że najedziesz myszką na wroga, postać ze swojej drużyny, dowolny ze znalezionych przedmiotów czy czarów, by po chwili pojawiło się na ekranie okienko z wszystkimi ważnymi informacjami. Przydaje się to szczególnie przy rozwijaniu stworzonej przez siebie postaci i wyposażaniu jej w jak najlepszy ekwipunek – a to te dwa elementy całej zabawy, które dają zdecydowanie największą frajdę.

Tworząc nową postać, określasz jedynie jej imię i jedną z czterech ras. Możesz grać człowiekiem lub elfem (kobietą lub mężczyzną), driadą (z natury kobietą) lub półgigantem (brzydkim, wielkim, owłosionym... facetem). Wybór ras ma wpływ na naturalne predyspozycje postaci, np. driady świetnie sprawdzają się w walce na dystans, są też znakomi-



Krystianna Loken pojawi się w Dungeon Siege. Oby nie w zbroi płytowej! Widać dlaczego?!

Uwe Boll znowu kręci!

Już przy okazji recenzji Blood Rayne II w czerwcowym numerze pisaliśmy o niemieckim reżyserze Uwe Bollu, który wyspecjalizował się w tworzeniu filmów na podstawie gier komputerowych. Jednym z projektów jego autorstwa znajdujących się obecnie w fazie produkcji jest „Dungeon Siege".

Tym razem może się jednak udać. Choreografem walk będzie Tony Ching, odpowiedzialny za takie tytuły jak „Hero" czy „Dom Latających Sztyletów". W obsadzie znaleźli się m.in. piękna Leelee Sobieski, świetny angielski aktor Jason Stathman, znana z „Terminatora 3" Kristanna Loken oraz... sam Burt Reynolds. Fabuła filmu będzie bazować na wątkach pierwszej części gry (bohaterem znów będzie więc zwykły farmer, który odkryje w sobie bohatera, a nawet... potomka rodziny królewskiej). Zapowiada się naprawdę interesująco...



Tu mieszka Święty Mikołaj!



Czy ktoś widział film Tron?

To był bal na 100 par...



Wielka giwera mu nie pomoże...

Księżniczka woli, by mówić do niej Eva. Ma dwa mocne argumenty...

tymi magami natury, a półgigant to oczywiście doskonały, choć wolny wojownik, który najlepiej radzi sobie z bronią dwuręczną. Po wyborze imienia i rasy....

...zaczynasz zabawę. W przeciwieństwie do wielu innych RPG-ów, w Dungeon Siege II kolejnym krokiem nie jest wcale określenie klasy postaci. **To, w czym będzie przodowała twoja postać, zależy od tego, jak pokierujesz nią w grze**, jakich umiejętności będziesz używał. Są one podzielone na cztery grupy – walka bronią ręczną (melee weapons), walka na dystans (ranged weapons), magia natury (raczej obronna) i magia walki (oczywiście ofensywna). Bronie i czary powiązane są z odpowiednimi umiejętnościami: korzystając z nich, zwiększasz jedną z cztech grup statystyk. **W ten sposób możesz stworzyć postać doskonale dostosowaną do twojego stylu gry** – wszechstronną lub mocno wyspecjalizowaną, walczącą na odległość lub w zwarciu itd.

Podobnie system rozwoju postaci skonstruowany był w pierwszej grze z cyklu Dungeon Siege. Dwójka dodaje jednak do niego nowe elementy, tzw. specjalności. Zdobywając kolejne poziomy doświadczenia w poszczególnych grupach umiejętności (np. rozwijając magię natury), uzyskujesz punkty, które możesz rozdysponować na specjalnym drzewku specjalności. Zwiększają one efektywność korzystania z wybranego wycinka danej grupy umiejętności (np. magii leczniczej, która jest częścią magii natury). Sprawia to, że **dwie osoby zaczynające grę taką samą postacią, skończą przygodę, a ich herosi różnić się będą umiejętnościami**, parametrami, ulubionymi czarami i używaną bronią. Co ciekawe, w Dungeon Siege II rozwija się nie tylko postać stworzoną na początku gry i bohaterów niezależnych werbowanych

Wszystkie elementy rozgrywki są odpowiednio rozbudowane i bardzo dobrze zrównoważone.

w trakcie przygody do drużyny (maksymalnie sześcioosobowej), ale również... jucznego zwierzaka, który towarzyszy kompanii. W poprzedniej części był to osiołek, który w razie konieczności mógł atakować swoimi kopytkami, tutaj **zwierzaków jest więcej, a każdy z nich ma swój specjalny atak** (pojawił się np. skorpion, który strzela jadowitymi kolcami z ogona).

Dodatkowo zwierzak karmiony przedmiotami rośnie, wchodzi na kolejne poziomy rozwoju i zyskuje dodatkowe moce i umiejętności, powiązane z rodzajem sprzętu, jaki wrzucasz mu do pyska. Karmiony pancerzem zyskuje punkty zdrowia, napychany bronią ręczną staje się zabójczy w ataku. Może nie ma w tym realizmu (no bo... **osiołek chrupiący topory?**), ale jest dużo satysfakcji, kiedy zwierzak rośnie jak na drożdżach i walczy u twojego boku z wrogami, świetnie sobie z nimi radząc.

Najwięcej radochy będą mieli jednak ci gracze, których w RPG-ach bawi zdobywanie nowych magicznych przedmiotów oraz tworzenie takich kombinacji broni i pancerza, które maksymalizują możliwości bohatera. **Przedmiotów są w Dungeon Siege II tysiące, a każdy z tych magicznych ma fantazyjną nazwę** i bonusy, nierzadko świadczące o poczuciu humoru twórców. Jest tu np. magiczna zbroja wykonana z... wiadra, która podnosi prawdopodobieństwo znalezienia „czegoś, co jest ukryte", ale również o 10% zwiększa szanse, że ktoś uzna, iż „głupio wyglądasz". No i fakt, w wiadrze wygląda się wyjątkowo głupio...

To, co spodobało mi się bardzo, to szereg drobiazgów urozmaicających zabawę. Dla przykładu, niektóre monstra mają coś, co od biedy można by nazwać fobią (z ang. hatreds) i np. tak nie lubią postaci, które rzucają czary lecznicze, że atakują je w pierwszej kolejności (można to wykorzystać taktycznie!). Inny przykład – niektóre przedmioty (szczególnie elementy pancerza) są częścią większego zestawu (np. hełm, rękawice, zbroja i buty), dając bonusy tym postaciom, które posiadają więcej niż jeden element z kompletu ekwipunku.

Takich smaczków jest w Dungeon Siege II naprawdę bardzo, bardzo dużo – również w samym świecie, w którym się poruszasz. Występują w nim sanktuaria, które „oddają" swoje skarby odpowiednio wyszkolonym podróżnikom, są ołtarze, które pozwalają w mgnieniu oka podreperować zdrowie lub wypowiedzieć inkantacje chwilowo zwiększające siłę drużyny (pod warunkiem, że wcześniej znajdziesz słowa tworzące odpowiednie zaklęcie). Te dodatki wprowadzone są do gry w taki sposób, że właściwie mógłbyś je zignorować, ale jeśli zaczniesz z nich korzystać, zabawa stanie się ciekawsza. **Bogactwo wirtualnego świata stanowi naprawdę duży atut tej produkcji!**

Została do omówienia jeszcze jedna rzecz – oprawa audiowizualna. **Dźwięk jest perfekcyjny!** Motywy muzyczne pojawiające się w tle budują klimat, odpowied-



Światła z dyskoteki widać było w całym powiecie.

Moce specjalne

Poza specjalnościami bohaterowie Dungeon Siege II otrzymali jeszcze jedną cechę, której ich koledzy z pierwszej części gry mogą im tylko pozazdrościć. Mowa tu o mocach, aktywujących się wraz z nabywaniem poziomów doświadczenia i nowych specjalności. Działają one przez kilka chwil, znacznie zwiększając możliwości postaci. Już pierwsza moc, jakiej nauczysz się używać (jest to Brutalny Atak dostępny dla herosów walczących wręcz), zadaje obrażenia dziesięć razy większe niż normalny cios! Wszystkich mocy jest kilkanaście i – podobnie jak w przypadku innych elementów DSII – możesz, ale nie musisz z nich korzystać. Warto to jednak robić – walki (szczególnie z bossami) nie tylko staną się prostsze, ale również bardziej efektowne.

nio podkreślają dynamikę danego fragmentu gry i działają tak, jak powinny. Rewelacyjne są efekty dźwiękowe, to głównie dzięki nim wirtualny świat żyje – w puszczy cały czas coś szumi i strzyka, w kniejach pohukuje i charczy, a na pustyni przesypuje się i wieje. Niestety **gorzej jest z oprawą graficzną.** Brakuje nowych efektów (takich jak bump mapping) i bardziej złożonych zabaw z oświetleniem i cieniami. Postacie w animacjach nie ruszają ustami, ale choć da się to zauważyć (i zaznaczyć w ocenie), to jednak w normalnej grze braki grafiki nie przeszkadzają.

Trudno znaleźć coś, co Dungeon Siege II robi źle (brak pauzy podczas rozmów? zdarzające się opóźnienia w atakowaniu wrogów przez postacie sterowane przez komputer?). Właściwie wszystkie części składające się na rozgrywkę są odpowiednio rozbudowane i zrównoważone, po prostu bardzo dobrze wykonane. Dzięki temu **w najnowszą produkcję Gas Powered Games gra się wyśmienicie, z ogromną przyjemnością, wielką frajdą.** Można oczywiście upierać się, że żaden z elementów gry nie zaskakuje niczym nowatorskim, że w całości Dungeon Siege II nie wnosi niczego nowego do gatunku, ale lepiej mieć grywalność na wysokim poziomie niż – często nieudane – rewolucje. Byłaby więc piątka (skoro nie ma niczego ponad wysoki poziom), ale dorzucam jeszcze plusa, bo Dungeon Siege II ma coś, dzięki czemu chcesz zagrać jeszcze trochę, jeszcze troszeczkę, jeszcze chwilunię. Dokładnie tak samo, jak Diablo!



Dungeon Siege II

Autor: Foch77

Producent: Gas Powered Games

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.gaspowered.com/ds2/

cena 129,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RPG

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64MB



niesamowicie wciągająca • nowy system rozwoju postaci • dziesiątki drobiazgów zwiększających miodność



mało nowoczesna grafika

Kontynuacja popularnego RPG-a, ciekawsza i bardziej rozbudowana od jedynki. Lubisz ten gatunek – nie możesz przegapić tej gry!

GRYWALNOŚĆ 5+

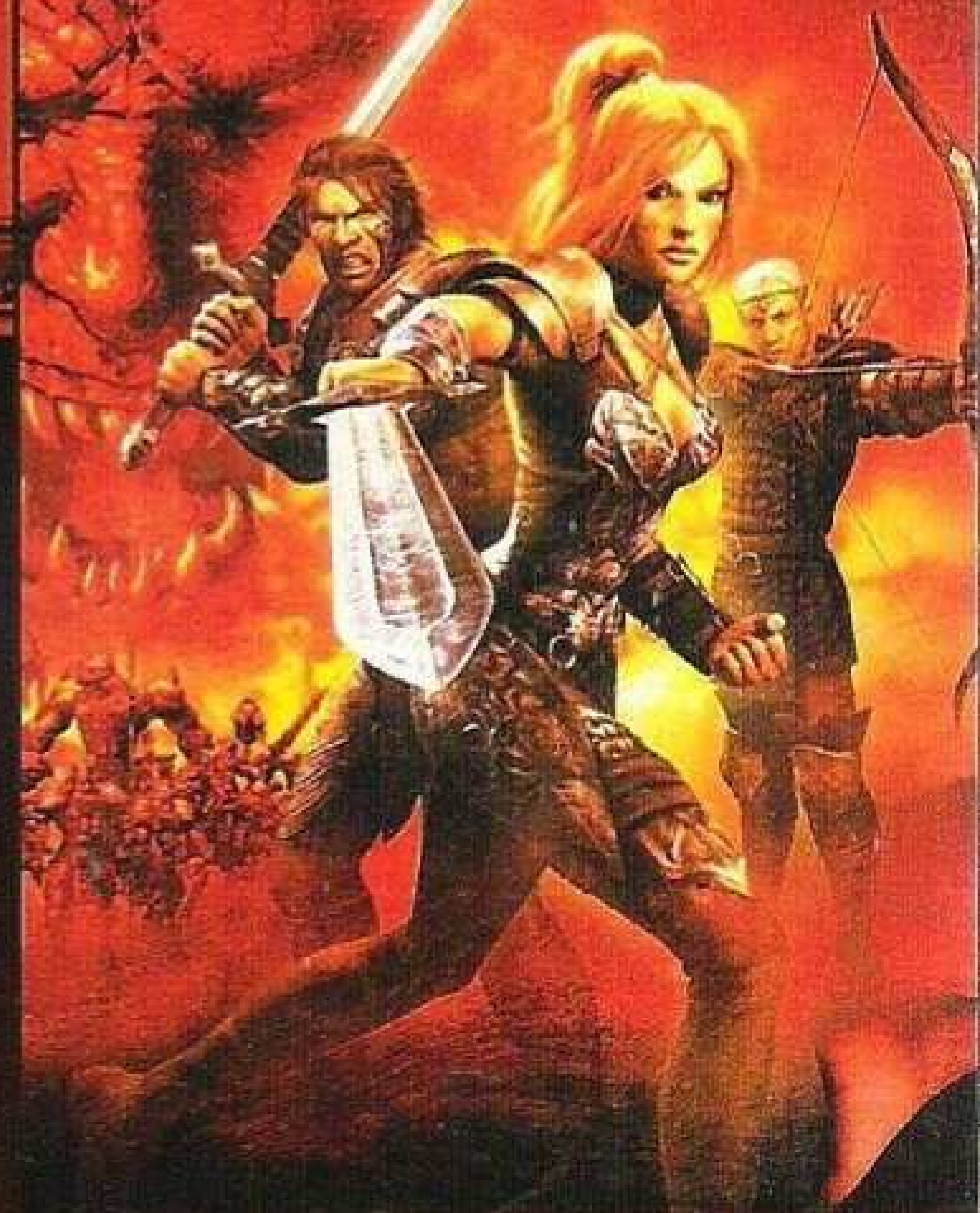
GRAFIKA 4+

DŹWIĘK 5+

OCENA 5+

Czekając na Dungeon Siege II

konkurs SMS



Dunegon Siege II to najbardziej oczekiwana gra RPG roku. Zanim się ukaże mamy przyjemność zaprosić do konkursu, w którym do wygrania są 3 zestawy najsłynniejszych gier RPG wszech czasów:

- Edycja Kolekcjonerska Neverwinter Nights
- Edycja Kolekcjonerska The Elder Scrolls III: Morrowind
- Platynowa Kolekcja Gothic II
- Baldur's Gate + dodatek
- Icewind Dale II

Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Swoją konwencją gra Dungeon Siege najbardziej zbliżona jest do słynnej serii:

A. Diablo

B. Disciples

C. Settlers

Odpowiedź wpisz według schematu CL.DS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT). Na zgłoszenie czekamy do 13 września 2005 r.

Fundatorem nagród jest

CD PROJEKT

Fanstastyczna Jessica i jej przyjaciele.

FANTASTIC



Facet z gumy, niewidzialna kobieta, zapaleniec i gość jak głaz – taka plejada osobistości czeka cię w Fantastic 4, o ile dasz tej grze szansę.

Produkcja 7 Studios to typowa zręcznościówka wypuszczona przy okazji premiery filmu. Ten, obecny w naszych kinach od połowy sierpnia, delikatnie mówiąc, hitem nie jest. Dość swobodnie bazuje na popularnym komiksie Marvela (konkretnie Jacka Kirby'ego i Stana Lee), nieco go przy tym spłycając. Gdy dodam do tego, że **gra prezentuje uproszczoną fabułę filmu** (i lekko zmodyfikowaną, gdyż pojawiają się w niej sceny, których nie znajdziesz na wielkim ekranie), wszystko już raczej będzie jasne.

Czwórka znajomych kosmonautów, wskutek niefortunnego (czy aby na pewno?) napromieniowania na stacji kosmicznej, zyskuje pewne nadprzyrodzone moce. Reed, szef ekipy, zostaje obdarzony zdolnością nadnaturalnego rozciągania ciała, Sue (w filmie grana przez Jessicę Albę!) potrafi na pewien czas stać się niewidzialna, jej brat Johnny zmienia się w ludzką pochodnię, a pilot Ben... Cóż, po prostu zaczyna przypominać skalnego trolla. W F4 **kierować będziesz każdą postacią z tej wesołej gromadki.** A jeśli masz obok chętnego do zabawy, możecie nawet grać w tandemie!

Rozgrywka jest bardzo nieskomplikowana i ogranicza się praktycznie tylko do zabijania setek napływających zewsząd wrogów. Pomagają w tym nie tylko niespotykane zdolności postaci, ale i **system kombosów oraz bonusy, które pozwalają na wykonywanie jeszcze efektywniejszych ataków.** Większość etapów będziesz przechodził w pojedynkę lub z jednym partnerem (kierowanym przez komputer), mogąc swobodnie zmieniać postacie. Czasem zdarzy się też, że do jakiejś akcji zatrudniona będzie cała fantastyczna czwórka. Nie myśl jednak, że wystarczy się schować w bezpiecznym miejscu, a oni zrobią resztę. Tak dobrze nie ma, większość pracy i tak jest na twoich barkach.

Z działka najlepiej strzelać wtedy, gdy kumpel chroni twoje plecy.

Jessica Alba



Filmowa Sue Storm to **Jessica Alba**, niezwykle utalentowana i wykształcona (zwłaszcza z przodu) aktorka. Ale co ja tu będę pisał, skoro obok jest ta fotka...

Jeśli miałbym porównać F4 do jakiejś ostatnio wydanej gry, byłaby to LEGO Star Wars. Wspólnych cech znaleźć można sporo, ale gra z klockami w roli głównej była jednak bardziej zróżnicowana. **Fantastyczna Czwórka to typowy beat'em up pozbawiony zróżnicowanych misji.** Jedynym odstępstwem od szybkiego uderzania w klawisze są tu małe gierki (uaktywniane np. wtedy, gdy trzeba otworzyć jakieś drzwi), z których tylko jedna wymaga odrobiny pomyślunku – resztę załatwiasz poprzez... szybkie uderzanie w klawisze.

Nic dziwnego, że gra się po niedługim czasie nudzi. Esencja rozgrywki, walka, nie daje też wielkiej satysfakcji – ot, **stale powtarzasz te same kombinacje klawiszy i walczysz ze sterowaniem, które w PeCetowej wersji jest niedopracowane.** Wielokrotnie żałowałem, że ewolucja nie pomyślała, by wyposażyć mnie w trzecią rękę – przydałaby się do zmieniania ustawienia kamery. Problemy z kierowaniem trudno tłumaczyć skomplikowaniem gry, które jest praktycznie żadne.

Słabo jest też z oprawą. O ile dźwięk nie jest zły (głosy podkładają aktorzy znani z filmu), to już **grafika nawet w maksymalnej szczegółowości i rozdzielczości 1600 x 1200 pozostawia bardzo wiele do życzenia.** Fajnie byłoby zobaczyć więcej detali i mniej kanciastości – spójrz zresztą na screeny. Cóż, Fantastic 4 to tylko konwersja z konsol.

Zręcznościówki na PC to nie najlepiej trzymający się gatunek. Na palcach jednej ręki można policzyć wydane w ostatnim czasie tytuły, w które można grać bez grymasu na facjacie. **Lichym poziomem Fantastic 4 nie jestem jednak zdziwiony** – jeszcze nie było naprawdę dobrej arkadówki na podstawie filmu* i to się pewnie nie zmieni dopóty, dopóki gry te robione są w ostatniej chwili, żeby tylko zdążyć przed premierą i zgarnąć więcej gorącej, należącej do fanów kasy.



Wyrażenie „zapalony do bitwy" zyskuje nowe znaczenie.



Bossowie w F4 pojawiają się dosłownie co chwila.



Hiz got de paler!

Rozgrywka ogranicza się do zabijania setek napływających zewsząd wrogów.




Jedyny element w grze, który czasem zmusza do myślenia.

Fantastic Four

Producent: 7 Studios	**Dystrybutor PL:** LEM

http://www.activision.com/

cena 99,90

Multiplayer: tylko co-op

Gatunek: beat'em up

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ przedstawiciel rzadkiego gatunku • różnice między postaciami

− monotonia • mało zróżnicowanie • grafika

Chodzonych bijatyk to za wiele nie mamy, więc i tę trzeba przyjąć z otwartymi ramionami.

GRYWALNOŚĆ	3+
GRAFIKA	3
DŹWIĘK	4-
OCENA	3+

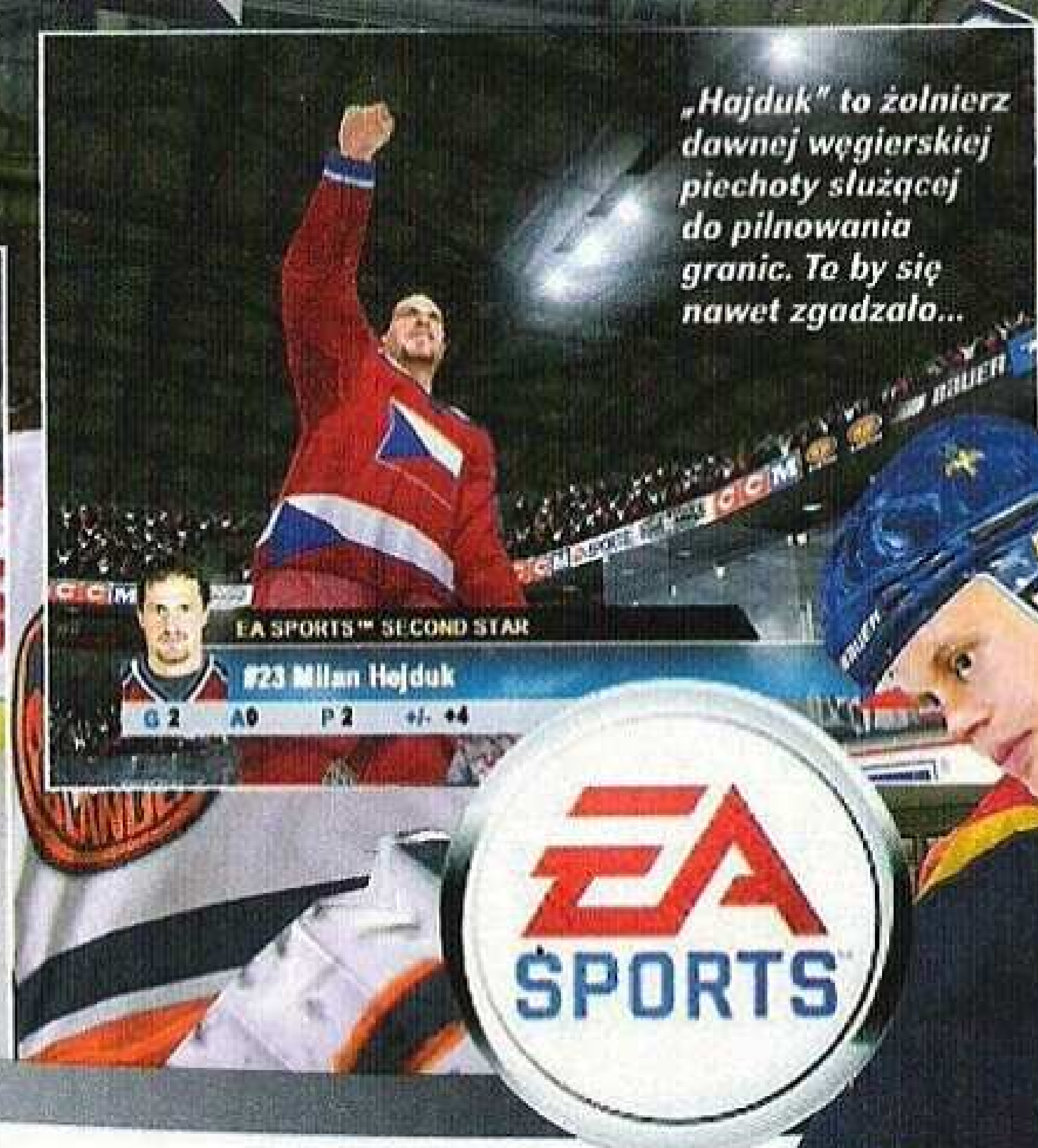
* No dobrze, na upartego mogę za wyjątek uznać Shrek: Team Action. Ale to tylko po znajomości.

Autor: Teutates

Koniec lokautu!



Ręce na szybę, nogi szeroko... Ten męski sport budzi ogromne namiętności!



„Hajduk" to żołnierz dawnej węgierskiej piechoty służącej do pilnowania granic. To by się nawet zgadzało...

NHL 06

Choć hokeiści w NHL mieli spowodowane lokautem roczne wakacje, ekipa EA Sports nie próżnowała. Chłopcy siedzieli dzień i noc, żeby nie opuścić fanów w tak trudnych dla nich czasach...

Szok i rewolucja! Tego jeszcze nie było! **W najnowszej odsłonie hokejowej gry EA Sports możesz... zrzucić butelkę z bramki**, jeśli mocno w nią uderzysz krążkiem!!! Taka to informacja pojawia się dwukrotnie (!) w oficjalnym spisie nowości, które oferuje NHL 06. Trudne do uwierzenia, prawda? Oczywiście nie jest to jedyna „różnica", ale sam fakt podkreślania takiej błahostki daje mniej więcej obraz tego, jak napracowali się chłopcy z Kanady nad nową częścią swojej gry. Co im jednak zrobić, skoro i tak trudno o lepszą sportówkę na PC, nie mówiąc już o symulacji hokeja? Choć żeby być całkiem precyzyjnym, należy wspomnieć o małej zeszłorocznej wpadce. NHL 2005 miał kilka wad, które skutecznie uprzykrzały rozgrywkę. Autorzy wzięli sobie oczywiście słowa krytyki do serca i już najnowsza wersja nie powiela tamtych błędów, z przesadnie agresywną obroną na czele. Ba, odnoszę wrażenie, że **komputer jest nawet nieco zbyt delikatny. Praktycznie po każdym meczu statystyki wskazywały, że wykonałem około ośmiokrotnie więcej „bodiczków" niż AI.** (Co na swój sposób dostarczało mi sadystycznej przyjemności, ale ciii!) A skoro o tym mowa – to, z jaką szybkością leci krążek, ma spore znaczenie – jeśli bramkarz mocno nim oberwie w kask, może nawet doznać kontuzji.



Możesz sobie utworzyć hokeistę na swoje lub cudze podobieństwo. O, na przykład ten wygląda prawie tak jak Che Collada.

NHL 06 przynosi też lekkie zmiany w grze, z których najbardziej się ucieszysz, jeśli korzystasz z pada z dwiema analogowymi gałkami (takiego jak do PS2). Za pomocą prawej gałki możesz bowiem wykonywać niektórymi zawodnikami (którzy podświetlani są nie kółkiem, a gwiazdą) bardzo efektowne strzały, które nawet czasem kończą się bramką. Za to **grający na klawiaturach lekko mieć nie będą. Sterowanie w ten sposób jest mniej wygodne**, a nawigowanie po menu gry potrafi czasem zdenerwować swoją nieintuicyjnością. Jeśli jednak masz pada, będziesz czuć się jak ryba na lodzie... Czy jakoś tak.


Zwróć uwagę na rewelacyjne zachowanie butelki z wodą, która wzbija się w powietrze po celnym i mocnym strzale. Wow, prawda?

Jak we wszystkich grach EA Sports, **pewne zastrzeżenia budzi we mnie zróżnicowanie poziomu trudności.** Są cztery stopnie, z czego dwa pierwsze nie stanowią żadnego wyzwania, trzeci jest już naprawdę trudny, zaś czwarty przeznaczono tylko dla wirtuozów kija (*Ryba na lodzie? Wirtuoz kija? Czy ty coś p... łeś? – Rednacz*). Na szczęście można to zrównoważyć dziesiątkami innych opcji, które pozwalają nawet tak ustawić grę, by komputer nie wykonywał żadnych podań (ale jeśli myślisz, że dzięki temu będzie dużo łatwiej, możesz się srodze zawieść). Zanim wyjedziesz na lód, musisz oczywiście stanąć przed wyborem jednego z kilku trybów gry, których nie ma sensu tu wymieniać – na pewno znajdziesz coś dla siebie. **Brakuje tylko treningu, gdzie można by przećwiczyć wszystkie zagrania i przyzwyczaić się do klawiszologii.** To jednak niewielki mankament, gdyż nawet początkujący gracz po kilkunastu minutach bez problemu okiełzna sterowanie.

Ostatnie chwile meczu...

AKCJA



Jeśli wygrywasz z komputerem niewielką przewagą (np. jednej bramki), w ostatnich chwilach meczu zastąpi on bramkarza innym zawodnikiem, którego celem jest wsparcie ataku. Wtedy nie pozostaje ci nic innego, jak uderzyć krążek od razu, gdy wejdziesz w jego posiadanie. Bardzo ładnie wygląda, gdy tak samotnie leci w stronę bramki...

NHL 06 przywraca serii świetność po ubiegłorocznej wpadce.

Stosunkowo najmniejsze zmiany zauważyłem w grafice. Tu jednak wiele do poprawiania nie ma, wszystko już dwa lata temu wyglądało bardzo dobrze. Można się oczywiście czepiać detali (np. publiczności – patrz obrazki), ale podczas zabawy nawet ich nie dostrzeżesz.

To samo z dźwiękiem – nie sposób przyczepić się do czegokolwiek, o ile nie irytują cię wciąż ci sami komentatorzy. Pierwsza gra EA Sports sygnowana numerem 06 nie zawodzi. Przywraca serii świetność i oferuje masę znakomitej, szybkiej i relaksującej rozgrywki. Gratka nie tylko dla fanów **N**ajwiększej **H**okejowej **L**igi świata.

NHL 06

Producent: EA Sports
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.easports.com/
cena 139.90
Multiplayer: tak
Gatunek: sportowa
Wymagania: Win 2k/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ sterowanie • szybkość • oprawa • możliwości konfiguracji
− słabo zbalansowane poziomy trudności • klawiaturzyści nie mają lekkiego życia

NHL wraca do starej kondycji. W tej chwili jest to jedna z najlepszych gier sportowych na PC.

GRYWALNOŚĆ	5-
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	4+
OCENA	5-

Autor: Teutates

SACRED PODZIEMIA

Po Sacred Plus pojawił się wreszcie konkretny, rozbudowany dodatek, który fanom Sacred zagwarantuje wiele godzin rzeźnickiej roboty.


Miotacz płomieni, krasnolud nie żartuje.


Płoń dziecinko, płoń!


Kowal może ulepszyć broń.


Jego sekundy są już policzone, buachachacha!



Tuż przed premierą Guild Wars, także przed przełomem, jakim stał się World of Warcraft, Sacred był moim ulubionym hack'n'slashem, mimo że graficznie równie zabytkowym jak Diablo. Oczywiście powyższe gry należą do nieco innego gatunku, ale od czasu, kiedy w Sacred pojawił się multi, różnica nie jest już tak przepastna. **Czy jednak Sacred: Podziemia ma szansę oderwać graczy od WoW lub Guild Wars?**

Podziemia oferują sporo, lista zmian i ulepszeń jest nielicha, ale po odpaleniu gry pierwsze, co przyszło mi do głowy, to: **ależ to brzydkie!** Niestety, mimo że usilnie starałem się nie zwracać na to uwagi, Sacred: Podziemia jest po prostu wizualnie przestarzały. Podobnie nieciekawych wrażeń miałem więcej. Wcześniej nie doskwierał mi np. brak możliwości obracania kamery wokół bohatera. Teraz odczułem to jako wyraźne ograniczenie swobody. **Myślę, że ty również będziesz potrzebował dużo dobrej woli, by ponownie cieszyć się ze spotkania z Sacred.**

Mimo wszystkich unowocześnień gra się dokładnie tak samo.

Ale dojść do niego musiało, bowiem nekromanta Shaddar, choć strącony w piekielne otchłanie, wcale się nie poddał. Na jego rozkaz z głębin gorącego Podziemia wyruszyły hordy potworów, które rozpełzły się po Ankarii, siejąc grozę i zniszczenie. Musisz pokonać piekielne demony i ponownie stanąć do walki na śmierć i życie z ich władcą. Banalne, ale to w zupełności wystarcza, aby chwycić za miecz i rąbać!

Po zainstalowaniu Sacred: Podziemia masz dostęp do kampanii z Sacred oraz nowej, zatytułowanej właśnie Podziemia. Możesz zaimportować bohatera z pierwszej części gry lub wybrać postać już gotową (na poziomie 29.), jednak tylko jedną z dwóch: krasnoluda (dwarf) lub demonicę (daemon). **Krasnolud jest mistrzem topora i młota, ale używa również broni... palnej!** Potrafi też np. stawiać miny. Jedna z jego umiejętności specjalnych pozwala mu również skorzystać z wielkiego działa, które jest niczym innym jak... miotaczem płomieni! Umiejętności demonicy są nieco bardziej w klimacie fantasy – posługuje się ona biegle magicznymi mieczami, nożami do rzucania i inną bronią białą. Potrafi latać i zna potężne czary, które czynią ją np. niemal niewrażliwą na ogień lub trucizny (i pozwalają zadawać obrażenia ogniem i truciznami).

Wśród interesujących nowości warto również wymienić zmiany dotyczące wierzchowców. Tak jak poprzednio, możesz nimi taranować wrogów, ale teraz także wykorzystywać pozostałe sztuki walki (kto grał, ten wie, o co chodzi). Ponadto pojawiły się nowe wierzchowce, również dla wrogów. Rozszerzono opcje kowalskie, dodano ekstremalny poziom trudności – titanium, poprawiono niektóre elementy graficzne, umożliwiono mieszanie mikstur – aby zwiększyć ich moc i działanie.

Bardzo dobrym pomysłem jest również przypisanie sztuk walki klawiszom funkcyjnym. Podoba mi się także rozbudowanie paska życia z informacją o wrogach. **Oprócz informacji o ilości energii dowiadujesz się z niego również o odporności i zadawanych ranach z czterech grup – fizycznych, ognia, magii i trucizny.**

Oczywiście gra zyskała tony nowych przedmiotów, zestawów i broni – np. oryginalne uzbrojenie dla krasnoluda. Bodajże największą radość powoduje natomiast zwiększenie świata gry (o ponad 1/3). Dodano m.in. 15 nowych miast i wsi (tak mi wyszło, gdy porównałem obie mapy). Krainy to jeszcze więcej pustyni, mrocznych, wilgotnych tuneli, dzikich wysp z drapieżną roślinnością i śmiertelnie groźnymi owadami.

Te wszystkie zmiany pozwalają dalej cieszyć się Sacredem, ale pamiętaj, że to jednak nadal ten sam Sacred. Mimo wszystkich unowocześnień gra się dokładnie tak samo, świat wygląda niemal identycznie. Nie ma rewolucji, a jedynie nowa, solidna porcja sprawdzonej zabawy.

Sukub czy demonica



Demonica miała być początkowo sukubem, czyli według dawnych wierzeń demonem w postaci kobiety, który przychodził w nocy do mężczyzn i sprawiał, że mieli różne... gorące wizje. Ostatecznie stwierdzono, że to zbyt ryzykowne posunięcie i tak dostaliśmy zwykłego demona w kobiecej skórze.



Sacred: Podziemia

Producent: Ascaron
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.sacred-game.com/

cena 69,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RPG



Wymagania: procesor 1,1 GHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB


nowi przeciwnicy • nowe lokacje • rozgrywka wieloosobowa • krasnolud i demonica


zabytkowa grafika • przynieś, podaj, pozamiataj – schematyczność misji

Sacred to nie wino, które jest im starsze, tym lepsze. Dodatek do niego to tylko dalsza historia tej samej gry. To niekoniecznie zaleta.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Herr Odyn

EARTH 2160

Witajcie w programie „Strategia na dziś". Dzisiejszy odcinek sponsorowany jest przez literki: C, E, D, L, S, U oraz liczbę 2160!

Okazuje się, że Polacy potrafią tworzyć porządne gry. Po Painkillerze, który odbił się szerokim echem w zagranicznych magazynach branżowych, a u nas nawet w poczytnych dziennikach, dostajemy kolejną produkcję, której nie trzeba wstydzić się przed Amerykanami czy Japończykami. Tym większa szkoda, że pierwszy kontakt z grą tak zniechęca...

Gdy tylko odpalisz grę, od razu natkniesz się na dramatycznie słabe udźwiękowienie, a dokładniej poziom realizacji kwestii dialogowych. Niedzielni aktorzy podkładający głosy w animowanych przerywnikach i w misjach wykonują swoją pracę z pasją godną zaspanych żółwi błotnych. Okrzyki w stylu „Dostałem!" czy „Ratunku!" brzmią tak, jakby wypowiadał je wyluzowany anemik – zero emocji, zero ekscytacji.

Kolejna rzecz – a z nią też do czynienia masz już na początku – to frakcje występujące w grze jako strony konfliktu (zresztą te same od pierwszej części). Jest ich cztery, z czego aż trzy opisano nie normalnymi nazwami, tylko skrótami: ED, LC i UCS. Odpalasz więc grę **i musisz zadecydować, czy kliknąć „Kampanię ED", czy „Kampanię LC".** No po prostu WRRRRRR! Oczywiście nie umiejętności aktorskie zaprezentowane w animacjach między misjami czy nazwy frakcji decydują o ocenie gry, ale to właśnie takie szczegóły powodują, że o jednych produkcjach pamiętamy przez lata, a o innych zapominamy po miesiącu.

Na szczęście lista niedociągnięć Earth 2160 nie jest wiele dłuższa i właściwie znajduje się na niej jeszcze tylko jedna pozycja – o niej za chwilę. **Gra jest bezpośrednią kontynuacją wcześniejszych produkcji, zatytułowanych Earth 2140 i Earth 2150.** Jej akcja, trochę wbrew tytułowi, toczy się głównie na Marsie, a to dlatego, że w poprzedniej części Ziemia została zniszczona. Na Czerwonej Planecie ścierają się ze sobą wymienione już frakcje ED, LC, UCS, a w pewnym momencie do zabawy przyłącza się także czwarta siła – obcy nazywani Morphidami.


Kamerka umieszczona w świecie gry może pokazywać akcję także w FPP.


Wielopiętrowe budynki LC to jeden z bardziej oryginalnych pomysłów gry.

Choć literki w nazwach frakcji mogą się pomylić, one same różnią się zdecydowanie sposobem wznoszenia konstrukcji, produkcji jednostek itd. Dla przykładu: wszystkie budynki ED są ze sobą połączone, tworząc jeden rozległy kompleks. Baza LC, czyli Korporacji Księżycowej, to kilkupiętrowy wysokościowiec, którego poszczególne poziomy pełnią różne funkcje (to jeden z wielu oryginalnych pomysłów twórców). **Jednostki Morphidów tworzy się poprzez klonowanie, a następnie transformowanie organizmów podstawowych.** Tu powodów do narzekań nie ma, bowiem każda z frakcji wymaga zupełnie innego kombinowania, innej strategii. Bez przesady – **od czasów StarCrafta żadna gra nie przedstawiała różnic między stronami konfliktu w tak udany sposób.**

AKCJA

Morphidzi to frakcja o tyle ciekawa, że jej jednostki powstają w drodze klonowania i mutacji. Jak przygotować armię kosmitów? To bardzo proste...


Zaczynamy od jednej, podstawowej jednostki, tzw. Martian Lady.


Drogą klonowania tworzymy drugą, identyczną jednostkę. Owieczka Dolly byłaby dumna!


Cały proces powtarzamy kilka razy...


...i dostajemy całą armię wesołych i skorych do bitki kosmitów.



Kiedy zapadnie noc, automatycznie włączają się światła. Nie ma to wpływu na rozgrywkę, ale świetnie wygląda!

Główni bohaterowie mają inwentarz, w którym przenoszą różne ciekawe zabaweczki...

Frakcje

W grze występują cztery frakcje – dwie ludzkie, jedna robotów i jedna kosmitów. Nazywane są przede wszystkim dwu- i trzyliterowymi skrótami. Oto, co się za nimi kryje...

ED (Euroasian Dynasty)



Po zniszczeniu Ziemi w Earth 2150 przywódcy Dynastii Euroazjatyckiej umknęli na pokładzie floty ewakuacyjnej. Walczą o przetrwanie rodzaju ludzkiego. Ich bazę stanowi jeden wielki budynek, składający się z różnorodnych mniejszych części.

LC (Lunar Corporation)



Pokojowa społeczność, która po zniszczeniu Ziemi zmuszona jest do walki o nową bazę, nowy dom. Budynki LC są wznoszone jeden na drugim, tworząc gigantyczny drapacz chmur.

UCS (United Civilized States)

W tej części gry to maszyny, które ewoluowały z robotów bojowych dawnego UCS. Podczas lotu na Marsa główny komputer sterujący statkiem ewakuacyjnym tej frakcji zabił wszystkich ludzi znajdujących się na pokładzie, rozwinął sztuczną inteligencję robotów bojowych, a następnie ułożył plan podboju Układu Słonecznego za pomocą swej armii.



Morphidzi

Dawno temu obcy zostali uwięzieni na Marsie przez nieznaną siłę. W 2160 roku lądujące na planecie statki UCS przebudziły ich ze stanu hibernacji.

Earth 2160 oferuje cztery kampanie po siedem misji, ale na początku wcielić się możesz w dowódcę jedynie ED lub LC. Możliwość grania kolejnymi dwiema frakcjami odblokowuje się, gdy ukończysz wyjściowe kampanie. Poza tym możesz również rozegrać pojedynczą bitwę – albo z komputerem, albo przez sieć. Tutaj ograniczeń już nie ma i od początku na dziesięciu zróżnicowanych, ciekawych mapach możesz poprowadzić do zwycięstwa dowolną ze stron konfliktu. Warto dodać, że sztuczna inteligencja stoi na wysokim poziomie. Co prawda trudno dostrzec rzeczywiste efekty zapowiadanego przez twórców „systemu AI, samouczącego się dzięki algorytmom wstecznego modelowania liniowego", ale i tak gra jest naprawdę trudna i stanowi spore wyzwanie.

Jak się gra? Earth 2160 to dość tradycyjny RTS, wzbogacony jednak o kilka fajnych rozwiązań, których – szczerze mówiąc – nie spodziewałem się po polskiej produkcji. Niektóre z nich to pomysły wcale nie gorsze od tych zapowiadanych przez twórców największych nadchodzących RTS-ów, jak choćby Rise of Legends. Gra wyposażona jest w rozbudowany model fizyki, dzięki któremu **możesz np. ostrzelać kamienne głazy u szczytu urwiska, które spadając, zmiażdżą nadciągające czołgi wroga.** Wrażenie psuje trochę fakt, że te nieszczęsne głazy niemal zawsze ustawione są w miejscu, z którego spadając, coś niszczą – ja rozumiem, że graczowi może sprzyjać zarówno los, jak i opatrzność, ale nie wciągajmy w to kamieni!

To kolejna polska produkcja, której nie trzeba się wstydzić przed Amerykanami, Anglikami czy Japończykami.

Inne niezłe pomysły to np. **możliwość umieszczenia w dowolnym miejscu mapy kamerki, która transmituje na żywo to, co tam się dzieje.** Dzięki temu podczas ataku możesz na bieżąco pilnować, czy wróg w tym czasie nie dobiera się do twojej bazy. Kolejna ciekawostka to agenci, komputerowe postacie, którym możesz przekazać część obowiązków, np. zarządzanie badaniami czy produkcją jednostek. Od typowych komputerowych zarządców znanych z innych gier strategicznych różnią się tym, że „kupujesz" ich w drodze licytacji, a oni sami mają osobowość i np. chętniej – czyli taniej – współpracują z tobą wtedy, kiedy masz już innego, zaprzyjaźnionego agenta.

Tu jednak zakrada się już powoli ostatnia słabość gry. **Earth 2160 jest produkcją zbyt skomplikowaną, nadto złożoną, o bardzo wysokim poziomie trudności.** Dla przykładu – jedną z kolejnych innowacji jest możliwość składania własnych jednostek z różnych modułów, rzecz potencjalnie ciekawa, ale w praktyce zmuszająca do niepotrzebnego główkowania. Opisywany wyżej system agentów jest również zbytnio pogmatwany, a właściwie można by to powiedzieć o wszystkich elementach gry, w tym również tych podstawowych, jak np. interfejs. **Graczom, którzy nie podążają za serią od początku, naprawdę trudno będzie wgryźć się w świat gry** i zasady, jakimi się rządzi.

Wracając do pochwał – **oprawa graficzna Earth 2160 stoi na światowym poziomie!** Efekty działania nowego engine'u Earth-4 naprawdę podziwia się z dumą, że są nad Wisłą ludzie, którzy potrafią stworzyć takie cudeńka. Trójwymiarowe obiekty są bardzo szczegółowe, obłożone wysokiej klasy teksturami, podkręcone wszystkimi nowoczesnymi technologiami na czele z pixel shader 3.0 i zaawansowanymi rozwiązaniami w dziedzinie mappingu. To pseudotechniczne bla-bla-bla nie jest zresztą potrzebne, by opisać grafikę Earth 2160 – wystarczy zwyczajnie, po polsku powiedzieć, że jest ona rewelacyjna. Czy to najładniejsza polska produkcja? Czemu nie!

To właśnie Earth 2160 – gra olśniewająca grafiką, pełna ciekawych pomysłów, momentami jednak zbyt rozbudowana. Dała tu o sobie znać chyba ambicja twórców, którzy chcieli pokazać, że Polacy nie gęsi i na grach się znają. Ostatecznie powstała produkcja zbyt złożona dla zwykłego gracza, za to godna polecenia tym, którzy szukają strategii wymagających i trudnych. Słowem – takich, które już na początku łapią za klejnoty, mocno ściskają i szepczą do uszka: „Misiu, musisz się sporo nauczyć, by dać mi radę". A cała ta przyjemność za niecałe 30 złociszy!





Do ataku! Na Berlin! Na Bagdad! Eee... To nie ta planeta, damn!

Earth 2160

Producent: Reality Pump

Dystrybutor PL: TopWare Interactive

http://www.earth2160.pl/

cena 29,95

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

+ oprawa graficzna • zróżnicowane frakcje • dużo ciekawych innowacji

− wysoki poziom trudności i złożoności rozgrywki • fatalnie zagrane dialogi

Udana futurystyczna strategia dla wymagających graczy, którzy lubią się trochę pomęczyć, zanim poznają tajniki gry.

GRYWALNOŚĆ 4+

GRAFIKA 5+

DŹWIĘK 5

OCENA 4+

Autor: Foch77

THE SETTLERS®
DZIEDZICTWO KRÓLÓW
— MISJE DODATKOWE —

Dario ponownie wyrusza na wojnę, czy warto wziąć udział w jego kampanii?



Wilgotne i mroczne scenerie.

Budowanie mostów urozmaica rozgrywkę, dlaczego jednak nie można ich stawiać w dowolnym miejscu?



Pamiętacie Garreta z Thiefa? To jego kolega po fachu.



Ekran gry wygląda znajomo.



Gęsta, kłębiasta mgła będzie teraz przesłaniać widok.

Niestety, aby cieszyć się z nowych misji, musisz być posiadaczem pełnej wersji Settlers V. Można nad tym załamywać ręce, ale w rzeczywistości, jeśli nie kupiłeś pełnej wersji Osadników, to dodatek nie skusi cię tym bardziej. Za to dzięki temu, że add-on jest zależny od „matki", gra jest nieco tańsza.

Okazało się, że twórcy nie poszli po linii najmniejszego oporu i opracowali kilka opcji i rozwiązań, które poważnie wpływają na przebieg rozgrywki. Zmiany są na tyle istotne, że stanowią nowe wyzwanie i wymuszają zweryfikowanie sposobu gry.

Historia Królestwa Mgieł to kontynuacja głównego wątku z Dziedzictwa Królów. Dario szczęśliwie zgniótł potęgę Kerberosa, ale pokój nie trwał długo. W pięciu prowincjach krainy Heh Brugh rozgorzała wojna. Dario musi ponownie stanąć do walki ze swoimi wrogami, tym razem na niegościnnych, wilgotnych ziemiach Królestwa Mgieł.

Jak łatwo się domyślić, wyprawa Daria oznacza, że poznasz zupełnie nowe krainy i lokacje – będą to m.in. prowincje Sharray, Imrhain, Leatharn. Znajdziesz się na ziemiach spalonych słońcem, wysuszonych przez wiatr, gdzie drzewa to tylko poczerniałe kikuty. W trakcie przygody będziesz też brodzić przez moczary i wilgotne puszcze. Bagniska i pokryta liszajami pleśni roślinność stanowią nowe otoczenie twoich budynków i wojsk.

Nowa kampania oznacza również nowych bohaterów. Yuki, Kala i Annwyn specjalizują się w określonym sposobie walki, każda z postaci dysponuje niepowtarzalnymi umiejętnościami. **Najciekawszą sztukę prezentuje chyba Yuki, która może wzbudzić panikę i przerażenie w oddziałach wrogiej armii.** Mniej widowiskowymi, ale równie niebezpiecznymi umiejętnościami dysponuje Annwyn. Ten myśliwy i łowca potrafi ustrzelić przeciwnika z wielkiej odległości. Kala może z kolei zatruć wroga chmurą zawiesistej, magicznej mgły.

Bohaterzy nie poradziliby sobie bez sprawnej armii. Do twojego wojska trafiły jednostki, których poprzednio nie miałeś. Są to np. riflemani i złodzieje. O ile korzyści z posiadania oddziału strzelców wyposażonych w broń palną nie trzeba nikomu tłumaczyć, o tyle rola złodzieja jest nieco inna, niżby się na pozór wydawało. Może on nie tylko podstępnie okraść z surowców i ciężko wypracowanego dobra, ale również wysadzić w powietrze instalacje, budynki czy fortyfikacje. **Swoją drogą, wśród nowych zabudowań jest tawerna, w której można w kuflu piwa utopić smutki.** Tam też zwerbujesz niektóre jednostki.



Budowniczy mostów.

Pojawiły się także nowości w samej rozgrywce, np. możliwość wznoszenia mostów na rzece (niektóre scenariusze zostały specjalnie tak zaprojektowane, aby można było wykorzystać tę opcję). Może się teraz zdarzyć, że szybkie wykonanie przeprawy i błyskawiczne przerzucenie wojsk na nową arenę działań zadecyduje o wygranej.

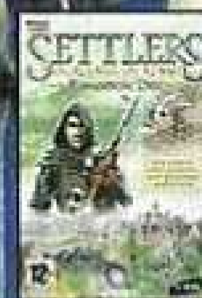
Dziedzictwo Królów przełamało impas, w jakim znalazła się seria, a dodatek kontynuuje ten sukces.

Dla tych, którzy lubią samodzielnie projektować bitwy i starcia, dodano edytor. Można więc tworzyć nieskończoną liczbę własnych scenariuszy (lub wykorzystać te, które pojawiają się na forach poświęconych Settlersom). Dodano także nowe mapy w trybie gry wieloosobowej, a dla wielu istotną informacją będzie również ta o polskiej wersji językowej gry, opracowanej przez CD Projekt.



Yuki.

Dodatek do Settlersów to nie tylko mechanicznie skonstruowane misje, których celem jest ponowne wydrenowanie kieszeni graczy. Królestwo Mgieł oferuje całkiem spore zmiany, które dla fanów i wielbicieli Osadników na pewno są bardzo cenne. Tak jak Settlers: Dziedzictwo Królów przełamało wreszcie impas, w jakim znalazła się seria, tak dodatek jest udaną kontynuacją tego sukcesu. Jakby wisienką na torcie. Smacznego!



The Settlers: Dziedzictwo Królów
Królestwo Mgieł

Producent: Blue Byte Software
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.cdprojekt.info/

cena 59,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB



edytor map • ciekawa, wieloetapowa kampania • nowe jednostki, budynki, opcje



konieczność instalacji The Settlers: Dziedzictwo Królów

Zmiany nie są tylko kosmetyczne. Nowe jednostki i nowe opcje to pomysły, który podbijają grywalność tytułu.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Autor: Herr Odyn

Codename: Panzers – Phase Two kusiła od kilku miesięcy ciekawie brzmiącymi zapowiedziami. Wreszcie jest, Faza Druga rozpoczęta w rok po Fazie Pierwszej.

CODENAME: PANZERS FAZA DRUGA

Nasz stary znajomy Hans von Grobel.

My nie umiemy opowiadać bajek...

Pancerna szpica w natarciu.

Phase One okazała się świetną grą, oryginalną i niepowtarzalną, dlatego z miejsca uwiodła graczy. Co jednak zadecydowało o tym sukcesie? Może to, że Codename: Panzers nie jest klasycznym RTS-em. Co prawda, są w grze misje rozgrywane w real time, ale w każdej chwili możesz je spauzować, przemyśleć sytuację na polu walki, wyznaczyć nowe cele zarówno dla poszczególnych jednostek, jak i całych grup. Twoja armia nie potrzebuje również zaopatrzenia, gromadzenia surowców. Możliwość rozbudowy oddziału zyskujesz dzięki punktom przyznawanym po każdej misji za waleczność. Tylko tyle i aż tyle, bowiem gra pozwala całkowicie skoncentrować się na taktyce, bitwie, żywej walce – bez konieczności mechanicznego zbierania środków umożliwiających rozbudowę.

Inną oryginalną cechą Panzers jest urealnienie rozgrywki poprzez ścisłe określenie możliwości bojowych piechoty, artylerii, jednostek pancernych i innych. Mówię o sytuacji, gdy podczas bitwy np. oddział piechoty natknie się na czołg przeciwnika. Jeżeli piechota nie ma granatów lub ciężkiej broni przeciwpancernej, nie jest w stanie unieszkodliwić czołgu. Jednocześnie, o ile dysponuje miotaczami płomieni lub koktajlami Mołotowa, nie zniszczy czołgu, ale może doprowadzić do jego przegrzania (i w konsekwencji do opuszczenia przez załogę). Panowie ze Stormregion przemyśleli niemal każdy aspekt potencjalnego starcia jednostek różnych rodzajów i klas. To właśnie największa zaleta Panzers, a zaraz za nią stoi inna. Rewelacyjne środowisko wizualne i bardzo dobre otoczenie dźwiękowe.

Bardzo byłem ciekaw, co też spece ze Stormregion zaprezentują w Phase Two. Zmiany okazały się spore, niektóre, jak np. wzmocnienie jednostek piechoty, zmieniły nieco charakter gry (stała się trudniejsza). Scenariusze są bardziej rozbudowane, wieloetapowe, bywa, że z kilkoma bonusowymi zadaniami. Mniejsza liczba baz, gdzie można uzupełnić amunicję czy podreperować pan-

Nie ze mną te numery, Bruner!

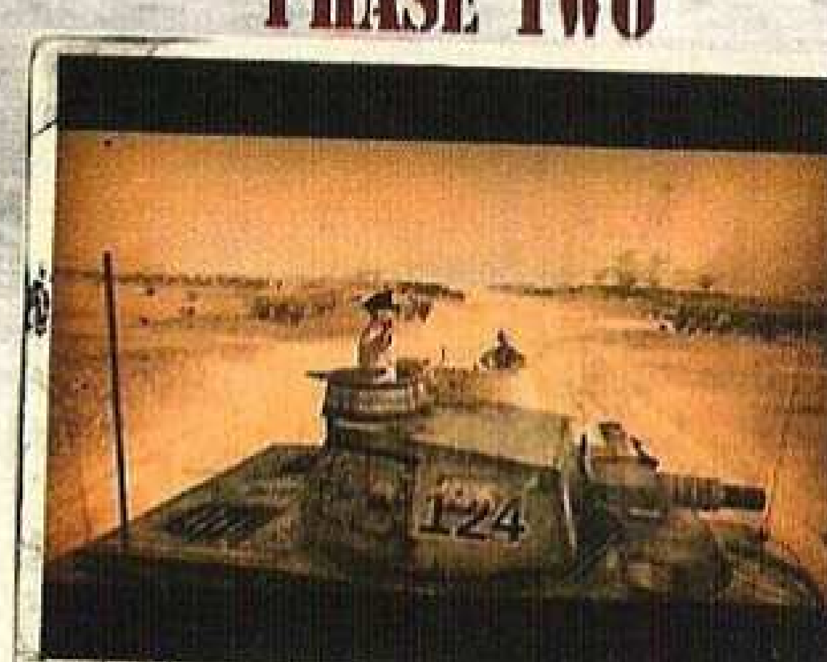
Misja w nocy, spadochroniarze nad celem.

Samolot zwiadowczy wykrył wroga.

TRZY SPOJRZENIA NA DWIE GRY

PHASE ONE | **PHASE TWO**





Filmiki znacznie zyskały na jakości, dodano efekt starej kroniki filmowej.





Ekrany briefingu. Wyraźna poprawa jakości (np. faktura papieru).





Jeszcze bardziej dopracowane modele jednostek.

cerz, to następna zmiana, która zmusza do głębszego przemyślenia każdego posunięcia. Phase Two jest bardziej wymagająca wobec gracza, ale nadal jest **to gra także dla tych, którzy chcą jedynie pobawić się w wojnę.** Stopniowanie trudności i jej najłatwiejszy poziom umożliwiają zabawę, ukończenie misji bez szczególnego wysiłku.

Phase Two oferuje to, co było najbardziej pociągające w Phase One – tym razem dostaliśmy tego po prostu znacznie więcej.

Pierwsza, zasadnicza różnica miedzy Phase One a Phase Two to areny działań. Opuszczasz chłodną północną Europę dla gorącej, spalonej słońcem Afryki oraz Włoch i Bałkanów. Co ciekawe, możesz wybrać od razu dwie z trzech kampanii w grze, mimo że chronologia zdarzeń wskazywałaby jednak, że lepiej rozgrywać je po kolei. Różnica jest także w liczbie misji single, których tym razem jest jedynie 20 (poprzednio 30). Trzeba jednak pamiętać, że są one znacznie bardziej rozbudowane.

Pierwsza kampania to misje wojskami włoskimi pod dowództwem Dario de Angelisa. Właściwie jest to kampania włosko-niemiecka, bowiem de Angelis dostaje wsparcie od pancerniaka Hansa von Grobela (jednego z bohaterów Phase One). Prawdę powiedziawszy, możesz rozgrywać misje niemal wyłącznie Afrika Korps, w niewielkim stopniu korzystając z pomocy Włochów. Następna kampania w scenerii afrykańskiej pozwala wcielić się w dowódcę sił amerykańsko-brytyjskich. Ponownie też spotkasz się z bohaterami znanymi już z części pierwszej.

Opanowanie Sycylii, ustanowienie przyczółków w Europie i utworzenie drugiego frontu prowadzi do trzeciej, najtrudniejszej kampanii, która rozgrywa się na obszarze byłej Jugosławii. Jest to pewna nowość, ponieważ w tych misjach przeważają zadania czysto partyzanckie (chociaż pojawiają się również oddziały regularnego wojska ZSRR).

Epizody historyczne, wokół których ogniskują się misje w grze (np. bitwa o Tobruk), stanowią tło dla wątków scenariusza. Został on wyraźnie rozbudowany, także jeśli chodzi o losy poszczególnych bohaterów oraz wstawki filmowe.

Różnorodność jednostek została oczywiście zachowana. **Dodano około 20 nowych, z których chyba najbardziej oryginalna to pancerzug, czyli niemiecki pociąg pancerny. Ogólna liczba jednostek w grze wynosi teraz prawie 200.** Oczywiście dopracowano je także graficznie, nawet w dużym zbliżeniu pojazdy i piechota wyglądają bardzo dobrze, poprawiono grę świateł i cienie. Ulepszono też system zniszczeń. Obecnie możesz nie tylko rozwalać całe budynki, lecz również uszkadzać ich fragmenty. Poprawiono także AI. Na przykład taktyka podciągania wielkokalibrowych dział w celu zniszczenia wrogich wojsk z dystansu może się nie sprawdzić. Przeciwnicy nie czekają na deszcz stali spadający z nieba, tylko starają się dosięgnąć agresora.

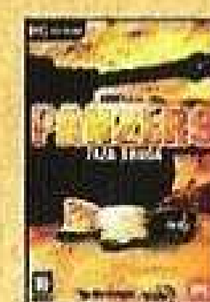


Zamieszanie wśród pancerniaków, ktoś ukradł konserwę.

Ciekawe również, że piesze oddziały wroga mogą np. zająć opuszczone działo (którego załoga zginęła) i dosłownie od środka rozsadzać armię przeciwnika. Znacznie poprawiono też AI wspomnianej piechoty, która lepiej wykorzystuje ukształtowanie terenu i naturalne przeszkody. Zwiększono również jej mobilność, odporność i siłę ognia, co sprawia, że nawet zgrupowania pancerne muszą na nią uważać. Oczywiście dzięki systemowi awansów każda jednostka może dodatkowo poprawić swoje osiągi (siłę ognia, szybkość itd.). Doświadczenie można obecnie rozwijać do ósmego poziomu (o 3 więcej niż w Phase One).

Dla wielu graczy jedną z najważniejszych informacji będzie ta o całkowitym przerobieniu opcji gry sieciowej. W Phase Two może zetrzeć się ze sobą do ośmiu graczy, a zadania i misje, w których będą uczestniczyć, mają równie duży stopień komplikacji jak w trybie single (również w multi występują np. cele dodatkowe). Nie zapomniano też o rozbudowanym edytorze, który umożliwia konstruowanie nie tylko map i scenariuszy, ale również poszczególnych typów jednostek. Edytor może okazać się największą gratką dla graczy, którzy uważają się za prawdziwych miłośników militariów.

W trakcie kilku dni grania tylko parę razy natrafiłem na babole i pewne niedociągnięcia (np. niezniszczalne ściany fortu w misji The Cauldron). Poza tym, nowe Codename: Panzers zostało ulepszone, zmienione w newralgicznych punktach, które niekoniecznie były najsłabszymi punktami gry, ale często wskazywanymi przez graczy jako wymagające poprawienia. **Panowie ze Stormregion nie skopiowali swojego wcześniejszego produktu, a rzeczywiście rozwinęli go i rozbudowali.** Chwała im za to!



Codename: Panzers – Faza Druga

Producent:	Dystrybutor PL:
Stormregion-CDV	CD Projekt

http://www.panzers.de/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



niezłe dźwięki i muzyka • lepsze scenariusze • świetne modele jednostek pancernych



przydałby się większy zoom-out • drobne błędy, np. czasem niedokładnie dopasowane tekstury

To samo, tylko więcej, lepiej i bardziej realnie. Prawdziwa arena walki dla wiarusów z Phase One.

GRYWALNOŚĆ 5

GRAFIKA 5-

DŹWIĘK 4+

OCENA 5

Autor: Herr Odyn

Jest wspaniały, duży, ciężki, brudny, kopcący i hałaśliwy... czołg T-72.

T-72 BALKANS ON FIRE!

Jeśli szukasz gry ukazującej, jak naprawdę wygląda życie czołgisty, nadarza się prawdziwa okazja. Ale ostrzegam – **przygotuj się na wierne odwzorowanie rzeczywistości, a nie superodjechane, bombastyczne i przeładowane fajerwerkami akcje**, gdzie co dziesięć sekund wylatuje w powietrze wieża kolejnego Tygrysa czy Abramsa. Zamiast tego czeka cię proza życia – możesz wpaść do rowu lub w zasieki, zerwać gąsienicę, wjechać na minę albo ugrzęznąć w jakimś bagnie... Brzmi zniechęcająco? Zapewniam, że to jeszcze żadna przykrość w porównaniu z tym, co chowa dla ciebie nieprzyjaciel.

Ta gra brutalnie rozprawia się z chłopięcymi marzeniami o zostaniu pancerniakiem z Rudego 102. Unaocznia, że wojna to nie przelewki i choć **kampania składa się z 18 misji**, w prawdziwym życiu już w drugiej pożegnałbyś się z tym padołem łez. Grozę sytuacji wzmaga jeszcze teatr działań, którym są tereny byłej Jugosławii. Co innego naparzać do kosmitów albo nawet terrorystów w dżungli lub na pustyni, a co innego walczyć w swojsko wyglądających okolicach. Człowiekowi robi się nieprzyjemnie, gdy mija spalone domy, które przypominają jego własny, dziwnie znajome przydrożne kapliczki, wiejskie zagrody, sosnowe zagajniki...

Najgorsze jest to, że choć siedzisz w trzewiach stalowego potwora, wcale nie czujesz się pewnie. Gdzieś w krzakach, hen po przeciwległej stronie dolinki, kryje się działo przeciwpancerne. **Nagle nie wiadomo skąd nadlatuje zabójczy pocisk i po zawodach, zupełnie jak w Rainbow Six albo Operation Flashpoint.** Czasem jest jednak inaczej. Wszystko zależy od szczęścia, bo przecież ruski czołg to nie chińska porcelana i zniesie niejedno. Nawet wielokrotnie ugodzony, z niesprawną armatą i rzężącym silnikiem wciąż może jeszcze taranować, miażdżyć i rozjeżdżać. Znakomite algorytmy fizyczne kalkulują uderzenie każdego odłamka, zaś engine graficzny wtóruje im, modyfikując wygląd maszyny po kolejnym trafieniu.

Brutalnie rozprawia się z chłopięcymi marzeniami o zostaniu pancerniakiem.

Jeśli nie potrafisz dobrze prowadzić ani celnie strzelać, przewidziano dla ciebie stanowisko kierownicze. Dowodzisz czołgiem, wydając szereg nieskomplikowanych komend. Ponieważ uwzględniono różne poziomy wyszkolenia załogi, nie zdziw się, gdy na początku kampanii twój niedoświadczony działonowy będzie sromotnie pudłował, zaś kierowca wypowie prywatną wojnę skrzyni biegów. **Sterowanie byłoby jednak jeszcze przystępniejsze, gdyby pomyślano o jakimś interfejsie ikonkowym.** Bez niego skazany jesteś na zakuwanie klawiszologii.

Gdybym napisał, że oprawa jest ładna, minąłbym się z prawdą. Lepiej pasuje do niej określenie „naturalistyczna", bo dobrze naśladuje przede wszystkim szaroburą rzeczywistość (zadbano nawet o chropowatość odlewanego pancerza!). Czasem (rzadko) otacza cię wiosenna zieleń, innym razem – częściej – przemierzasz spalone słońcem pejzaże lub nurzasz się w mieszaninie deszczu, mgły i błota. Dla urozmaicenia, **zanim wsiądziesz do T-72, przetestujesz T-34** (bohater „Czterech pancernych i psa") **oraz T-55.** Dzięki temu przekonasz się, jak czołg ewoluował. Z punktu widzenia kierowcy nie zmieniło się prawie nic, ale wystarczy przejść na pozycję celowniczego, żeby poczuć różnicę. Wspomagana przez elektronikę, nowoczesna armata na większych dystansach daje niekwestionowaną przewagę.

Podsumowując – T-72: Balkans on Fire! to symulacja dla współczesnych „czterech pancernych". Gra niszowa, dla koneserów, ale właśnie dzięki temu interesująca. Wysoka ocena w pełni zasłużona!





Nie w kartofle, pacanie!

Spoza gór i rzek wyjedziemy na brzeg!

Niech na całym świecie wojna, byle serbska wieś spokojna.

Leopard na wybiegu.

Elektrownia na celowniku. Pstryk – i światła gasną.

T-72: Balkans on Fire!

Producent:	Dystrybutor PL:
IDDK/Crazy House	Nicolas Games

http://www.battlefront.com/products/t72/

cena: ---
Multiplayer: tak
Gatunek: symulator

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) T-72, T-55, T-34 • wysoki realizm • wojna na terenach byłej Jugosławii

(–) raczej nie dla niedzielnych kierowców

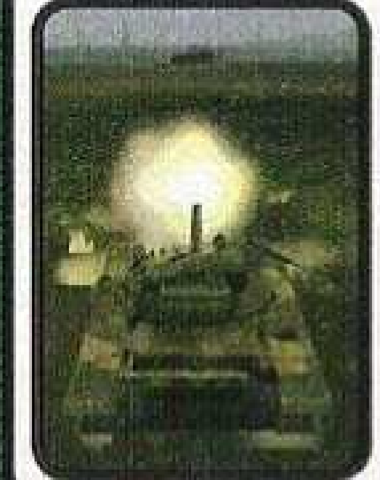
Realistyczny symulator „ruskich" czołgów we współczesnym konflikcie zbrojnym. Gratka dla wąskiego grona entuzjastów.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4+
OCENA 5-

Autor: Jan Maria Awaria

CLICK TRICK!

Aby zwiększyć swoje szanse przeżycia, ustawiaj się zawsze frontem do zagrożenia – z przodu pancerz czołgu jest najgrubszy.



POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI



STEEL BEASTS

Steel Beasts to obsypany licznymi nagrodami symulator dwóch NATO-wskich czołgów – Abramsa i Leoparda. Grafika dziś mocno trąci myszką, ale gra oparta jest na silniczku z wojskowych symulatorów, na których trenują prawdziwi pancerniacy.

RISING KINGDOMS



To RTS fantasy twórców Tzara – powiedział Rednacz, wręczając mi płytki z grą. Potem dodał – recenzja na poniedziałek!

Przytaknąłem skwapliwie głową, bo po pierwsze w Tzar: Ciężar Korony zagrywałem się z maniakalną wręcz przyjemnością, po drugie zaś większość z tego, co ma choćby posmak fantasy, jest dla mnie ciekawa. Szybko zainstalowałem i uruchomiłem grę. Chwila grzebania w skromnych opcjach (zmiana rozdzielczości i szczegółowości wyświetlanej grafiki, głośność i w zasadzie niewiele więcej) i – jak zwykle – zacząłem od tutoriala przygotowującego do rozgrywki właściwej.

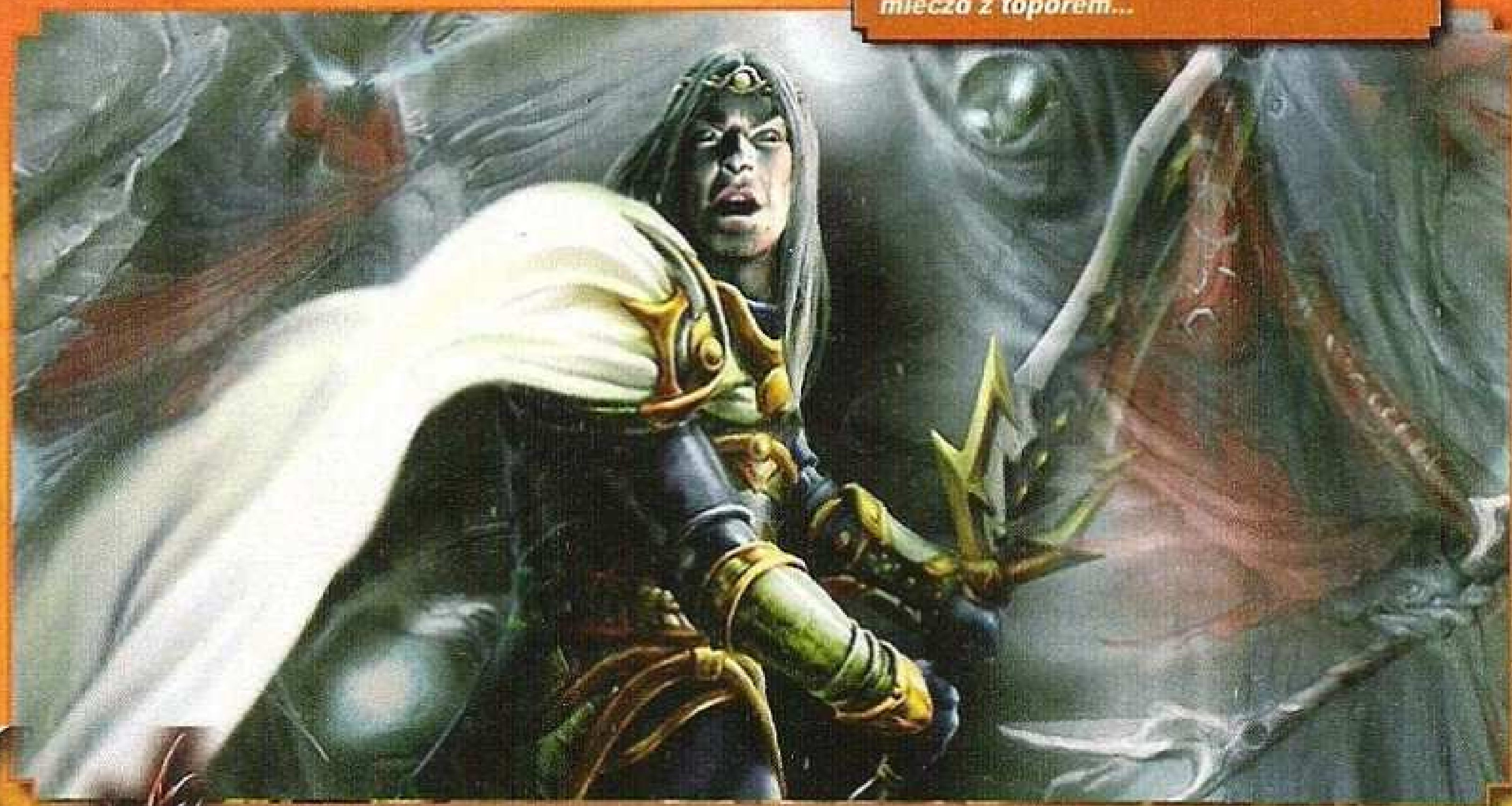
Cóż więc ta gra oferuje? Do wyboru masz wspomnianą misję treningową, trzy kampanie, dwadzieścia map do pojedynczych potyczek oraz tryb multi. Jeśli komuś tego mało, może stworzyć własne mapy za pomocą wbudowanego edytora, dość prostego w obsłudze i niczym nieodbiegającego od innych w tego typu produkcjach.



Pierwsze rozczarowanie związane z grą – rozgrywkę obserwujemy w dwóch wymiarach, co oznacza, że o jakichkolwiek obrotach kamery, zbliżeniach, oddaleniach należy zapomnieć. Owszem, wygląda to wszystko w miarę schludnie, ale co było dobre dwa-trzy lata temu, niekoniecznie musi się podobać dzisiaj. Choć z drugiej strony – dzięki temu gra chodzi i na słabych kompach.

Początkowo gra się całkiem przyjemnie. Całość podzielona jest na trzy kampanie: Humans (ludzie), Foresters (leśniacy?) i Darklings (ciemniołki? – uwaga, tłumaczenie własne!). Najlepiej przechodzić je w takiej właśnie kolejności, bowiem dzięki temu poznasz całą historię, kręcącą się wokół tajemniczego artefaktu o nazwie Lifegem, a w późniejszych kampaniach po przeciwnej stronie barykady spotkasz bohaterów, których wcześniej osobiście prowadziłeś do boju.

Wspomniane rasy są zróżnicowane, jednak głównie graficznie, jako że jednostki i budynki są do siebie funkcjami bardzo zbliżone. **Różnice widać też w sposobie wznoszenia budowli, które to przez ludzi są budowane, Foresters je po prostu sieją, natomiast Darklingowie przywołują wszystko z otchłani ziemi.** Wygląda to naprawdę ciekawie, a najsym-



Odwieczny pojedynek dobra ze złem, miecza z toporem...



Dziś już ludzie tak nie budują...

Zielono mi... Tak tutaj w rogu... Zielono mi....

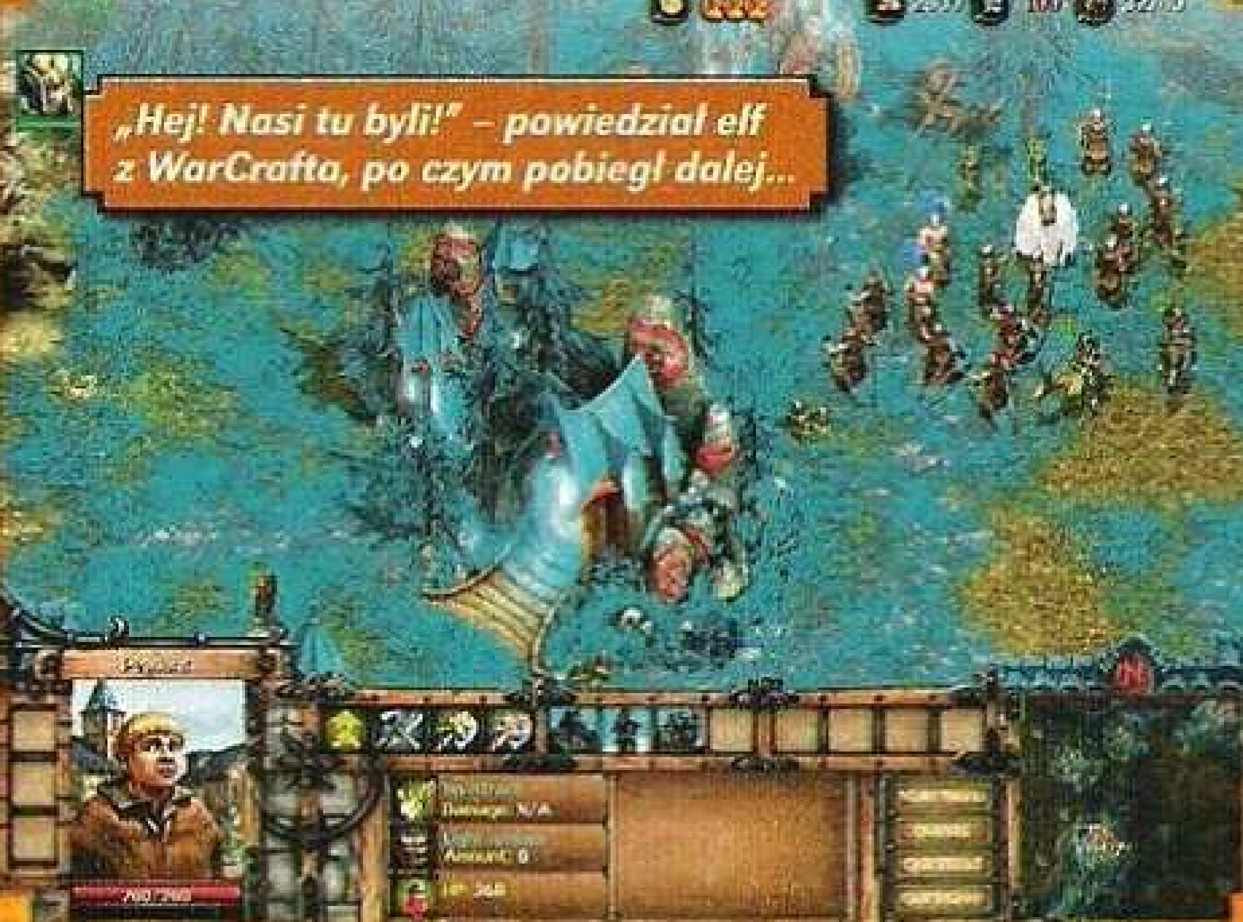
Stratedzy z Bułgarii

Studio Haemimont jest jedną z kilku firm ze Wschodniej Europy zajmujących się produkcją komputerowych gier strategicznych. Mają na koncie kilka udanych tytułów – największą popularność zdobyła gra Tzar, najbardziej udana była natomiast ostatnia produkcja studia, zatytułowana Nemesis of the Roman Empire.






Domku, domku mój malutki, rośnij duży, okrągłutki...


„Hej! Nasi tu byli!" – powiedział elf z WarCrafta, po czym pobiegł dalej...

Pustynne rubieże nomadów.

patyczniejsi wydali mi się leśniacy – ich postacie animowane są w bardzo zabawny sposób i niejednokrotnie zapominałem o rozbudowie bazy, po prostu obserwując, jak zbierają złoto na krzakach (to nie przejęzyczenie, to trzeba zobaczyć!), wspinają się po liściach tworzących Town Hall i rozglądają wokoło z jego tarasów. Pozostałe dwie rasy aż tak zajmujące nie są.

Niestety, choć z początku ciekawa i wciągająca, później (okolice piątej, szóstej misji) **gra staje się raczej schematyczna, a zadania na każdej z map są podobne**: umocnij i rozbuduj bazę, zbierz armię, podbij kolonie widoczne na mapie, a w ostatecznym rozrachunku zniszcz kwaterę główną wroga. Zdarzają się czasami wyjątki, jak uwolnienie ważnej osoby lub też utrzymanie własnej bazy przez określony czas, jednak jest ich zbyt mało, by naprawdę urozmaicić rozgrywkę.

Ma w sobie to coś, co pozwala włączyć kolejną misję z zaciekawieniem.

Każda z ras ma swoich bohaterów (tutaj nazwani zostali oni Championami), którzy w większości misji kampanii są z góry przydzielani graczowi. Bohaterowie ci, nawet jeśli potężni, są niestety dość nieporadni i przechodząc do kolejnej misji, nie potrafią zapamiętać tego, czego nauczyli się w poprzedniej. Za każdym razem Champion zaczyna praktycznie od zera i musisz od początku rozwijać jego specjalne umiejętności, przeznaczając na ten cel tzw. Punkty Chwały, bardzo trudne do zdobycia.

Cóż to takiego? Otóż **są to punkty, które dostajesz za zwycięstwa w bitwach i zburzone budynki wroga.** Możesz je wydawać na rozwój Championów, wznoszenie budowli, wzmocnienie armii, a także – uwaga! – jest to jedyny sposób zwiększania populacji. W praktyce oznacza to, że aby postawić pierwszy dom, wydajesz na przykład dwa Punkty Chwały, drugi i trzeci – tyleż samo, niestety przy kolejnych próbach zwiększenia limitu populacji wybudowanie domu kosztuje już pięć i sześć rzeczonych punktów. Koszmar, udręka i tortura w jednym, bo trzeba te „monety" umiejętnie rozdysponować pomiędzy wszystkie potrzeby.

Tym większy jest to problem, że **nie tylko ciężko zdobyć kolejny Punkt Chwały, ale w danym momencie możesz mieć ich maksymalnie siedem.** Trzeba więc pilnować, by punkty wydatkować na bieżąco, w miarę ich zdobywania, ponieważ gdy twoje wojska walczą w centrum osady wroga, okazuje się, że Punkty Chwały (nazywane przeze mnie Punktami Udręki) zaczynają nagle przybywać, ale – oczywiście – tylko do siedmiopunktowego maksimum.

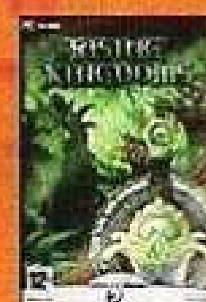
Inną nowością wprowadzoną w grze są samodzielne osady-kolonie. Najczęściej zasiedlone są one przez jedną z trzech ras (elfów, trolli lub nomadów). **Przejęcie kontroli nad taką osadą – czyli wybicie do nogi jej obrońców – sprawia, że możesz zwerbować specyficzne dla danej rasy jednostki**, a także wybrać jedną, wynikającą z charakteru kolonii, zdolność specjalną. Elfy potrafią leczyć, zbudować targ Championów lub wystawić do boju oddział zwiadowczy. Trolle mają w zanadrzu jedną z najpotężniejszych w grze jednostek. Potrafią bombardować budynki wroga skalnymi pociskami, wiedzą też, jak powiększyć skarbiec. Nomadzi również dają dodatkowe jednostki, dzięki nim dowiadujesz się też, jak plądrować wskazane lokacje. Najczęściej przejęcie władzy nad kilkoma koloniami jest warunkiem koniecznym do ukończenia danej misji.

O stronie wizualnej już wspominałem, a czy tobie się spodoba – to już rzecz gustu. Bywają tacy (w tym ja), którym grafika 2D nie przeszkadza w grach strategicznych. Jeśli zaś chodzi o muzykę, to mimo że jest jej niewiele (3-4 utwory dla każdej z ras odtwarzane w kółko), wpada w ucho i złapałem się parę razy na tym, że nucę pod nosem motyw przewodni kampanii ludzi. Jeśli przeglądasz creditsy, to dodatkowo dane ci będzie usłyszeć jeszcze jeden bardzo interesujący utwór. A dźwięki otoczenia i postaci? Rewelacji może nie ma, ale da się znieść, choć **niektóre odzywki jednostek brzmią dość śmiesznie.**

Podsumowując, wypada powiedzieć, że **gra, gdyby wydana została w roku 2003, miałaby szansę dostać co najmniej jedną ocenę wyżej.** Dziś jednak nie prezentuje się tak dobrze, przede wszystkim zaś brakuje jej oryginalności. Standardowy przebieg rozgrywki, schematyczność i powtarzalność w kolejnych misjach to podstawowe wady tej gry. Mimo wszystko ma w sobie to coś, ten pierwiastek, który pozwala włączyć kolejną misję bez uczucia znudzenia, z autentycznym zaciekawieniem.


Wielka bitwa – wielki bur... ekhm! bałagan.


18 jednostek bez wsparcia ma zdobyć stolicę... paranoja!



Rising Kingdoms

Producent: Haemimont Games
Dystrybutor PL: brak

http://www.risingkingdoms.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB


zjadliwa fabuła • muzyka, też w creditsach!


schematyczność rozgrywki • niewielka oryginalność

Jeśli masz starszy komputer, a lubisz RTS-y, możesz zagrać. Jeżeli jednak oczekujesz przede wszystkim graficznych fajerwerków, na pewno się zawiedziesz.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4
OCENA 4-

Autor: Ander Kris

Kiedy powstawały pierwsze odcinki serialu „ER" (w Polsce znanego jako „Ostry dyżur"), była to jedna z największych produkcji przeznaczonych na mały ekran. W pierwszych seriach grał m.in. George Clooney, a producentem i scenarzystą przedsięwzięcia był Michael Crichton (twórca m.in. „Parku jurajskiego"). Obecnie stacja NBC emituje już 11 serię „ER", a choć nie ma już Clooneya i kilku innych aktorów, serial wciąż bije rekordy popularności. Nic dziwnego, że właśnie ukazała się gra bazująca na jego licencji.



Oooo, widzę, że lubimy sobie pojeździć po kielonku... Będzie mandacik!



RPG w szpitalu, czyli informacje o pracownikach kliniki w Chicago.

ER

Game Based on the Hi

Podczas gdy pół Polski ekscytuje się perypetiami Zosi i Kuby z serialu „Na dobre i na złe", Amerykanie z zapartym tchem oglądają telewizyjny show o nazwie „ER". Teraz można nawet wziąć w nim udział!



No gdzie masz ten portfel?!?

ER to produkcja mocno wzorowana na serii The Sims (szczególnie „dwójce"), tyle że z akcją przeniesioną do szpitala. Rozpoczynając zabawę, ustalasz wygląd swojej postaci (to stażysta odbywający w klinice praktyki) oraz określasz takie jej parametry jak inteligencja, charyzma, zręczność i wytrzymałość. Ich poziom ma wpływ na biegłość młodego lekarza w sześciu dziedzinach medycyny – chirurgii ogólnej, ortopedii, kardiologii, toksykologii, neurochirurgii i pediatrii. Pacjenci zgłaszający się do szpitala będą cierpieli na jedno schorzenie (czasem więcej) związane z różnymi dyscyplinami lekarskiej sztuki – tym łatwiej przyjdzie ci je leczyć, im wyższa będzie twoja biegłość w odpowiedniej dziedzinie.

System współczynników postaci i jej medycznych zdolności zbliża ER do gry z gatunku RPG. Jest w tym trochę prawdy, bowiem lecząc różne schorzenia, doskonalisz swoje umiejętności, a wraz z rozwojem postaci zyskujesz również tzw. perki, czyli pewne specjalne „talenty", dodatkowo ułatwiające wykonywanie określonych czynności. W grze występuje również inwentarz, w którym przechowujesz podarki (*czy to się czasem nie nazywa „łapówki"? – Rednacz*) otrzymywane od wyleczonych pacjentów. One również pozwalają uczynić grę prostszą, np. niwelują zmęczenie bohatera lub zwiększają prawdopodobieństwo zakończenia zabiegu sukcesem.

W inwentarzu przechowujesz podarki otrzymywane od wyleczonych pacjentów...

W ER musisz również dbać o dobre stosunki z personelem szpitala – ochraniarzami, pielęgniarkami, innymi lekarzami. Symulacja wzajemnych relacji nie jest szczególnie skomplikowana, sprowadza się właściwie do tego, czy dana postać cię lubi, czy nie. Mimo tego **panel opcji dialogowych jest bardzo – może nawet za bardzo – rozbudowany, możesz pogadać m.in. o pogodzie**, poplotkować na temat innych pracowników szpitala, ponarzekać na coś lub na kogoś. Dziwi jedynie, że tak złożony element ma w trakcie rozgrywki w sumie niewielkie zastosowanie, a i nieczęsto musisz wchodzić w interakcje z postaciami innymi niż pacjenci.



Wujku! Wujku! Gdzie jest testament?



Ona kona, szybko, ona kona!

Słabością ER jest na pewno tylko jeden sposób prowadzenia rozgrywki. Gra składa się z epizodów (symulujących kolejne odcinki serialu), ułożonych w ustalonej, niezmiennej kolejności. Każdy z nich to 48 godzin z życia szpitala, mniej więcej dwie godziny zabawy przy komputerze. Również zadania pojawiające się w trakcie poszczególnych epizodów ułożone są liniowo, zawsze tak samo. To oznacza, że kiedy skończysz grę, nie masz już po co do niej wracać.

A można mieć o to do twórców całkiem uzasadnione pretensje, bo **i grywalność, i oprawa graficzna stoją w ER na wysokim poziomie**, kto wie, czy nie najwyższym spośród różniastych klonów The Sims. Wadą gry jest także to, że lekarskie zabiegi przedstawione są w uproszczony sposób. Nieważne, czy opatrujesz skręconą kostkę, czy przeprowadzasz operację na otwartym sercu, wszystko sprowadza się do kilku kliknięć. Wyleczenie chorego uzależnione jest tylko od parametrów twojej postaci porównanych ze złożonością schorzenia czy urazu. **Fanów serii The Sims i serialu „Ostry dyżur" zachęcam jednak do gry** – zawsze lepiej odpalić komputer, niż oglądać wakacyjne powtórki „Na dobre i na złe".

Autor: Foch77

ER

Producent: Legacy Interactive

Dystrybutor PL: brak

http://www.ergame.com/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: sim

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Plusy: spora grywalność • elementy RPG • The Sims w szpitalu!

Minusy: tylko jeden tryb rozgrywki • nadmiernie pogmatwane relacje z innymi postaciami

To niby tylko podróba The Sims, ale ER ma w sobie coś, co może się podobać. Dla fanów gatunku niezła produkcja na nudnawe lato.

GRYWALNOŚĆ 4

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 4

OCENA 4

DEADHUNT

Masz już dość bycia miłym, uśmiechniętym i zadowolonym? Pokaż, na co cię stać – wykończ wszystko, co się rusza!

Jeśli chciałbyś poczuć się jak trzynasty wojownik albo Conan Barbarzyńca w trybie berserk, specjalnie dla ciebie wykuto grę o dźwięcznej nazwie Deadhunt. Dzieło to powstało w kuźni REL Games, a klimatem i akcją zbliżone jest nieco do gier w rodzaju Nitro Family i Serious Sam. W Deadhuncie nie ma jednak rozbudowanej fabuły, jedynie tony zombiaków, które marzą o tym, aby rozerwać cię na strzępy.

Celem w grze jest przeżycie, a jeśli się to nie uda – zabranie na przejażdżkę do piekła jak największej liczby wrogów. Akcja rozgrywa się na dwóch i tylko dwóch arenach: jedna w nieco piekielnych klimatach, druga wymarzona na piknik (zielona polana).

Wrogów jest dużo (może być i 100 jednocześnie), są to przede wszystkim krwiożercze zombie (wyposażone w 50 rodzajów broni i 10 odmiennych zbroi). Pojawiają się też bardzo niemiłe pajęczaki. Do eksterminacji tej menażerii przewidziano około 10 rodzajów broni (m.in. Desert Eagle, Uzi, Assault Rifle, Shotgun, Machine Gun).

Rozstrzeliwanie zielonych umarlaków urozmaicono różnego rodzaju bonusami (czasowe, pancerze, dodatkowa broń i inne). Deadhunt nie wyda się wam zapewne szczególnie wyrafinowany i skomplikowany. Racja – nie jest. To mocna, bezpardonowa rozwałka, w której jesteś dobry, o ile potrafisz rozwalić wszystko, co znajduje się w zasięgu twojego wzroku. W Deadhunt nie da się długo grać, bo krew zalewa oczy, ale taka ostra jatka może dać sporo satysfakcji (*uważaj, zacytują to w „Fakcie" – Rednacz*). Zamiast kontemplacji kilka dekapitacji – i już człowiek chce serce otworzyć przed drugim człowiekiem. Sprawdź, to działa!

W Deadhunt nie da się długo grać, bo krew zalewa oczy.



Tańczący z pociskami.

Trzech ich było muszkieterów.



C3PO jest jego idolem.



Deadhunt

Producent:	Dystrybutor PL:
REL Games	brak

http://www.deadhunt.com/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) pozwala przekonać się, jak szybkim jesteś cynglem • bezpłatne lekcje z przysposobienia obronnego • świetny relaks po ciężkim dniu

(–) tylko dwie areny • zombiaki po pewnym czasie się nudzą – mało rodzajów przeciwników

Nawet nieboszczyk ożyje, żeby zagrać w tę grę! Wartka akcja rekompensuje niedociągnięcia graficzne.

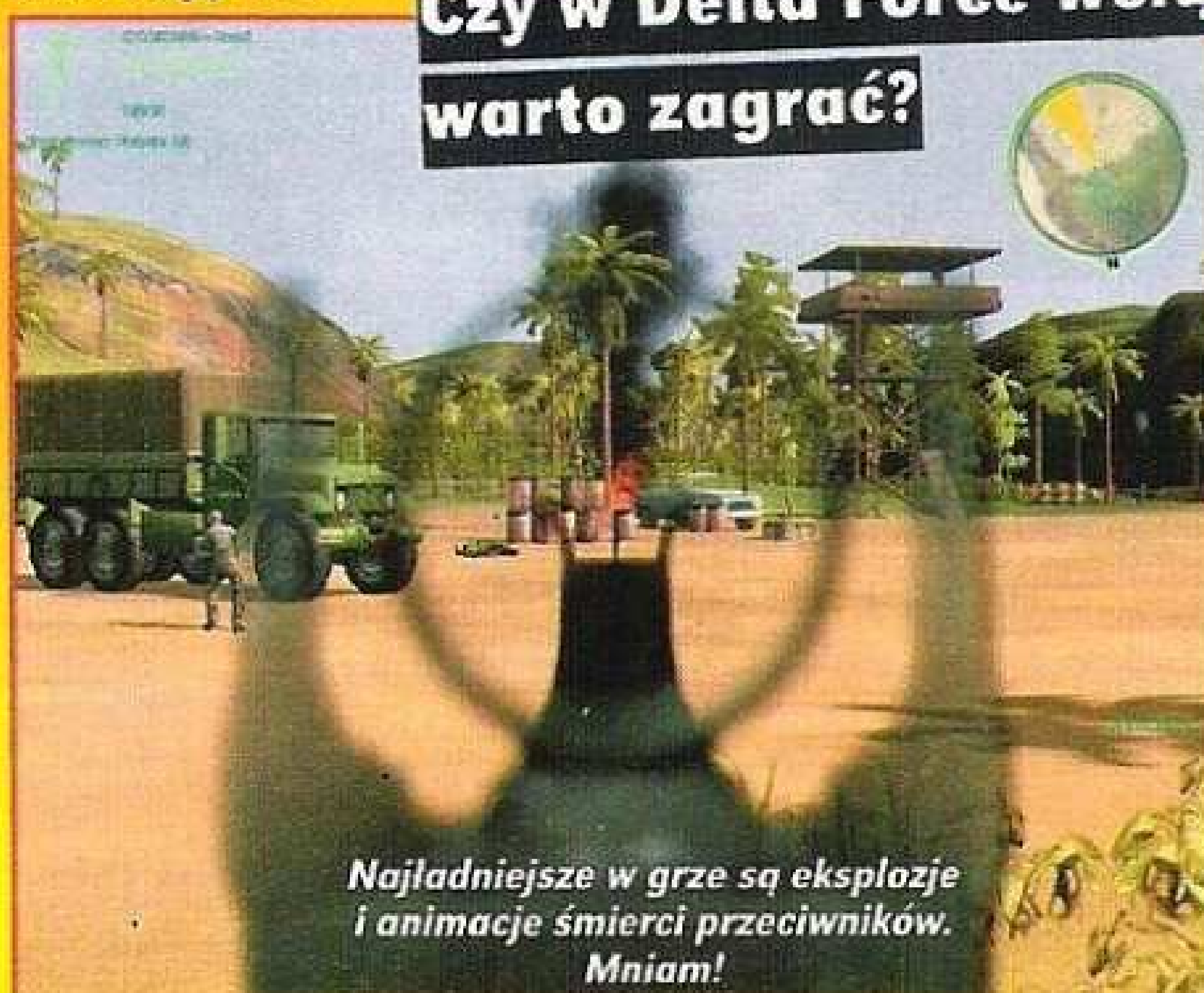
GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 3+
OCENA 4

Autor: Herr Odyn

DELTA FORCE XTREME

Tytuł, który dał początek gatunkowi taktycznych shooterów, w nowej, odświeżonej szacie. Czy w Delta Force wciąż warto zagrać?

Choć przed Delta Force pojawiło się kilka wojennych FPS-ów, w których graczowi towarzyszyli sterowani przez komputer żołdacy, to właśnie wyprodukowany przez NovaLogic tytuł uważany jest za ten, który otworzył drogę późniejszym seriom Rainbow Six czy Battlefield. Po siedmiu latach od premiery na rynek trafia uaktualniona wersja gry, z poprawioną grafiką i zmodyfikowanymi zadaniami.



Najładniejsze w grze są eksplozje i animacje śmierci przeciwników. Mniam!

W wersji Xtreme usunięto niemal połowę misji z trybu single. W oryginale było ich ponad 40 w pięciu kampaniach, tutaj została tylko najlepsza dwudziestka, rozgrywająca się w trzech teatrach działań – w Peru, Czadzie i na Nowej Ziemi na Morzu Arktycznym. Można mieć zastrzeżenia do takiego rozwiązania, ale tak naprawdę **wybrano rzeczywiście najciekawsze misje, poza tym i tak najważniejsza jest tu gra multi.**

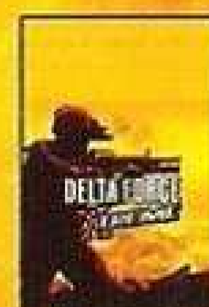
Battlefield 2 ma za duże wymagania? Sięgnij po Delta Force Xtreme!

Tryb single przejdziesz w kilka godzin – jest on dość prosty, a AI przeciwników nie stanowi większego wyzwania. Zabawa zaczyna się dopiero podczas gry w sieci.



Widok ze snajperki, charakterystyczny dla serii Delta Force.

To powrót do staroszkolnej, niezbyt złożonej, ale dającej ogromną frajdę miodności. Pole walki odzwierciedlone jest w uproszczeniu, ale dzięki temu gra jest dynamiczna, trzyma równe tempo, **pozwala rozegrać emocjonującą partyjkę i to nawet na słabszych kompach.** Jeśli Battlefield 2 jest dla ciebie za drogi albo ma zbyt duże wymagania sprzętowe, śmiało możesz sięgnąć po Delta Force Xtreme!



Delta Force Xtreme

Producent:	Dystrybutor PL:
NovaLogic	CD Projekt

http://www.novaworld.com/

cena 59,90

Multiplayer: tak

Gatunek: taktyczny FPS

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB

(+) klasyka gatunku w nowej oprawie • niskie wymagania sprzętowe • idealna na szybkie, krótkie sesyjki

(–) uproszczona w stosunku do najnowszych taktycznych shooterów • nie wszystkimi pojazdami da się jeździć

Ta gra to Battlefield 2 w wersji light, bez dodatkowych trybów, dziesiątek pojazdów i broni. Również jej cena jest w wersji light...

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 3
OCENA 4-

Autor: Foch77

AGEIA PhysX

Nowy wymiar gier

Nowoczesne karty graficzne i coraz szybsze procesory to dla twórców gier wciąż za mało. Szukając sposobów na realizację swych wizji, sięgają po sprzęt coraz bardziej wyspecjalizowany.



Pamiętasz Half-Life 2 i wrażenie, jakie gra ta robiła rozbudowaną symulacją interakcji z otoczeniem? Niemal wszystko można było w niej podnieść, rzucić, przesunąć czy zniszczyć. Niemal wszystko, ale nie wszystko. Mimo zastosowania najnowocześniejszych rozwiązań możliwości gracza były jednak ograniczone. **Teraz dzięki kartom z układem PhysX ma się to zmienić.** Jego producent wierzy, że lepszą jakość gier uzyskać można, nie tylko obliczając piksele czy korzystając z najnowszych technologii graficznych, lecz także w bardziej realistyczny sposób odtwarzając realne zjawiska fizyczne za pomocą specjalnego, przeznaczonego wyłącznie do tego chipa.

Układ PhysX realistycznie symuluje zachowanie płynów, np. w misce.

A wszystko za sprawą PPU (Physics Processing Unit), czyli procesora dla PC, który zajmuje się obliczeniami z dziedziny fizyki. To on będzie sercem karty AGEIA. Dzięki niemu programiści będą mogli tworzyć lepsze animacje np. powiewających na wietrze włosów postaci.

Do tego dochodzą „plastyczne" ubrania, prawdziwie „płynna" woda i masa innych efektów. Dzięki nim wirtualne światy na ekranie monitora staną się bardziej „żywe" i realistyczne.

Można powiedzieć, że **karta z układem PhysX to trzeci procesor komputerów klasy PC.** PPU (odpowiedzialny za fizykę) zajmie swoje miejsce obok karty graficznej (GPU) i procesora głównego (CPU). Dzięki temu ten ostatni po raz kolejny zostanie odciążony. Od czasu pierwszego GeForce'a za transformację i oświetlenie obiektów odpowiedzialna jest karta graficzna. Teraz większość pracy związanej z fizyką wirtualnego świata spadnie na PPU. Sprawi to, że procesor główny będzie miał więcej „wolnej" mocy na inne obliczenia.



Ten niepozorny „kwadracik", to właśnie układ PhysX, który ma szansę zrewolucjonizować rynek gier.

Karta zbudowana jest ze 125 milionów tranzystorów, rdzeń wykonany został w procesie technologicznym 130 nm. PhysX posiada 128 MB pamięci GDDR3, która posłuży do przechowywania informacji niezbędnych do obliczeń. Jeśli autorzy danej gry będą potrzebowali więcej pamięci na obliczenia związane z fizyką, będą mogli skorzystać z normalnego, operacyjnego RAM-u. **Karta PhysX będzie wymagała też podpięcia dodatkowego kabelka zasilającego.** Konsumpcja mocy ma być jednak ograniczona i nie przekroczy 20 watów. Docelowym interfejsem dla karty ma być najnowszy PCI-Express, AGEIA obiecuje jednak, że będą dostępne także modele pod zwykły PCI. Z nowych możliwości będą więc mogli skorzystać także posiadacze starszych komputerów.

Mocy, która drzemie w PPU, nie ma sensu porównywać z możliwościami dostępnych na rynku kart graficznych czy procesorów. PhysX posiada bowiem jednostkę wyspecjalizowaną w obliczaniach tylko i wyłącznie na potrzeby fizyki obiektów. Jeśli wierzyć danym producenta, **procesor klasy Pentium 4 czy Athlon 64 musiałby posiadać ponad 30 rdzeni, aby dorównać wydajnościowo układowi PPU.**

Tak wygląda karta AGEIA.



Dema PPU

AGEIA zaprezentowała kilka dem ilustrujących działanie układu PPU (znajdziesz je na naszej płytce!). Robią one naprawdę duże wrażenie. Przedstawiają prawdziwie „płynną" wodę, fenomenalnie wyglądające lawiny skalne, realistyczne zderzenia czy uszkodzenia obiektów. Wszystko to obliczone oczywiście w czasie rzeczywistym, a nie w postaci przygotowanych wcześniej skryptów.



Realistyczna demolka, czyli Hangar Demo.



Fala uderzeniowa liczona przez procesor i układ PPU. Różnica jest ogromna!



Mimo złożoności sceny demo Yager nie „zacina" się nawet przez chwilę.

Pierwsza z prezentacji to demo autorstwa programistów z AirTight Games. Jego akcja rozgrywa się w hangarze samolotowym, w którym poukładana jest cała masa najróżniejszych ładunków. Strzelanie w skrzynki przynosi efekt zgodny z tym, czego spodziewalibyśmy się po takim działaniu w rzeczywistości – obiekty rozpadają się na kawałeczki i przewracają. Wszystko niezwykle realistycznie, zgodnie z prawami fizyki. W drugiej części dema przedstawiono dużo ciekawszy obiekt destrukcji – samolot. Strzał w dowolne miejsce kadłuba wywoływał określoną reakcję – odpadały blachy poszycia, silnik powoli się rozpadał, by w końcu stanąć w ogniu.

Demo numer dwa nosi nazwę Building Destruction. Mimo że dość krótkie, po raz kolejny pokazuje moc PPU, na dodatek zestawiając ją z rozwiązaniami stosowanymi w grach dotychczas. Ekran podzielony jest na dwie części, na każdej z nich widać dom niszczony przez falę uderzeniową wybuchu. Po lewej stronie prezentowany jest efekt wizualny destrukcji uzyskany przy pomocy modelu fizycznego wykorzystującego obliczenia procesora, po prawej efekty pracy PhysX. Różnica jest kolosalna. Obiektów widocznych po prawej części ekranu jest bardzo wiele, wszystkie ulegają zniszczeniu, poddają się prawom fizyki. Po raz kolejny zachwyca płynność i realizm animacji.

Kolejne pokazy to In Game Fluids, CarWash oraz Castle. Pokazują one, że kartę można wykorzystać nie tylko do symulacji zniszczeń czy efektownego przewracania dużej ilości obiektów, ale również do realistycznego odwzorowania sposobu, w jaki rozchodzą się gazy czy ciecze.

Ostatnie zaprezentowane demo nosi nazwę Eye of the Storm i ukazuje kroczącego przez miasto robota oraz fruwające nad nim futurystyczne helikoptery. Finałowa scena przedstawia detonację ładunków wybuchowych, które powodują upadek robota. Wokół lata masa kamieni, śmieci i innego rodzaju obiektów. Układ PPU sprawdza się wyśmienicie, mimo niesamowitej złożoności sceny – animacja nadal pozostaje absolutnie płynna.





Demo Car Wash pokazuje, jak dobrze PhysX radzi sobie z odtwarzaniem zachowania płynów i gazów.

Aby gra korzystała z dobrodziejstw PPU, musi być wyposażona w procedury obsługujące karty zbudowane na bazie tego układu. W tym celu przygotowano API, czyli odpowiedni interfejs programowania aplikacji (Application Programming Interface). AGEIA swojemu API nadała nazwę NovodeX i już teraz obsługę tego standardu zapowiadają twórcy wielu gier. Jedną z pierwszych firm, które zadeklarowały wsparcie dla układu, jest Epic Games – **z PPU współpracować będzie Unreal Engine 3, silniczek napędzający oczekiwane Unreal 3 i Unreal Tournament 2007**, a w przyszłości także wiele innych produkcji. Z możliwości PPU korzystać będą także m.in. Ghost Recon 3 i Rise of Nations: Rise of Legends. Wiadomo również, że biblioteki NovodeX staną się częścią systemu PlayStation 3, gdzie rolę PPU przejmie na siebie procesor Cell.

Firma AGEIA zaprezentowała kilka dem pokazujących możliwości karty (ich opis znajdziesz w ramce, a same dema – na naszej płycie). Jeśli gry wykorzystujące układ PPU rzeczywiście będą oferowały efekty tej klasy, PhysX może stać się elementem niezbędnym do uruchomienia gier przyszłości. Pytanie tylko, czy producenci rzeczywiście zainteresują się możliwościami układu PPU. **Popularność karty może ograniczać jej wysoka cena, która zapewne kształtować się będzie w okolicach 850-1000 zł.** To sporo jak na sprzęt, który niekoniecznie będzie w pełni wykorzystany. Na razie nie wiadomo więc, jak produkt przyjmie się na rynku. Niestety, twórcy układu nie podają jeszcze dokładnej daty premiery PhysX, ale w tym roku raczej do niej nie dojdzie.

Autor: Piotr Lewandowski

NVIDIA

NVIDIA w natarciu

GeForce 7800 GTX

Firma NVIDIA zaprezentowała nowy układ graficzny! G70, bo tak brzmi jego nazwa, jest sercem karty GeForce 7800 GTX, jak na razie najszybszej na rynku.

Nowy układ z NVIDII wykonany jest w technologii 110 nm i ma 302 miliony tranzystorów, czyli o 80 milionów więcej niż jego poprzednik. Dla porównania: rdzeń graficzny w PlayStation 2 zbudowany jest z 43 milionów tranzystorów, zaś procesor Athlon 64 FX 55 z niespełna 106 milionów. Jak widać, G70 to ogromnie zaawansowana konstrukcja.

GeForce 7800 GTX ma więcej jednostek przetwarzania geometrii (vertex shader) i cieniowania pikseli (pixel shader). Jest ich – odpowiednio – 8 i 24. Najwydajniejsze karty poprzedniej generacji, czyli większość z serii X800 i 68xx, miały 6 jednostek vertex i 16 pixel shader. Sugerując się liczbą jednostek cieniowania pikseli, można powiedzieć, że 7800 GTX jest ponad 30% szybsza od 6800 Ultra!

Wszystko wygląda pięknie na papierze, jak się jednak okazuje, nie ma róży bez kolców. **GeForce 7800 GTX – podobnie jak 6800 Ultra – ma „tylko" szesnaście jednostek Render Out Pixel.**

W praktyce oznacza to, że karta potrafi przetworzyć 24 piksele w cyklu zegara, ale do bufora ramki może zapisać tylko 16 (w cyklu zegarowym). Słabość takiego rozwiązania według NVIDII nie ma znaczenia, bowiem objawia się tylko w starych grach i testach syntetycznych. W najnowszych produkcjach, intensywnie korzystających z technologii pixel shader, rozwiązanie to nie będzie przeszkadzało.



Nowa karta GeForce 7800 w całej okazałości.

GeForce 7800 GTX przeznaczony jest wyłącznie dla posiadaczy płyt głównych z interfejsem PCI-Express. Układ pracuje z częstotliwością 430 MHz, co przekłada się na przetwarzanie 10,32 miliarda punktów w ciągu sekundy. W praktyce, ze względu na wspomniane wyżej ograniczenie jednostek ROP, układ może zapisywać maksymalnie 6,88 miliarda punktów do bufora ramki. Model wyposażono w 256 MB pamięci GDDR3 taktowanej zegarem 600 MHz (1200 MHz efektywnie). Przy w pełni 256-bitowej szynie danych daje to przepustowość pamięci na poziomie aż 38,4 GB/s.

Zmieniono dość znacznie konstrukcję karty. **7800 GTX jest mniejsza, cichsza, zużywa też mniej prądu niż 6800 Ultra.** Modernizacja systemu chłodzenia zaowocowała zmniejszeniem jego rozmiaru. Radiator oparty na GTX jest stosunkowo niski i zajmuje jeden slot. Wentylator pracuje w pięciu trybach, zmienianych w zależności od obciążeń i temperatury rdzenia.

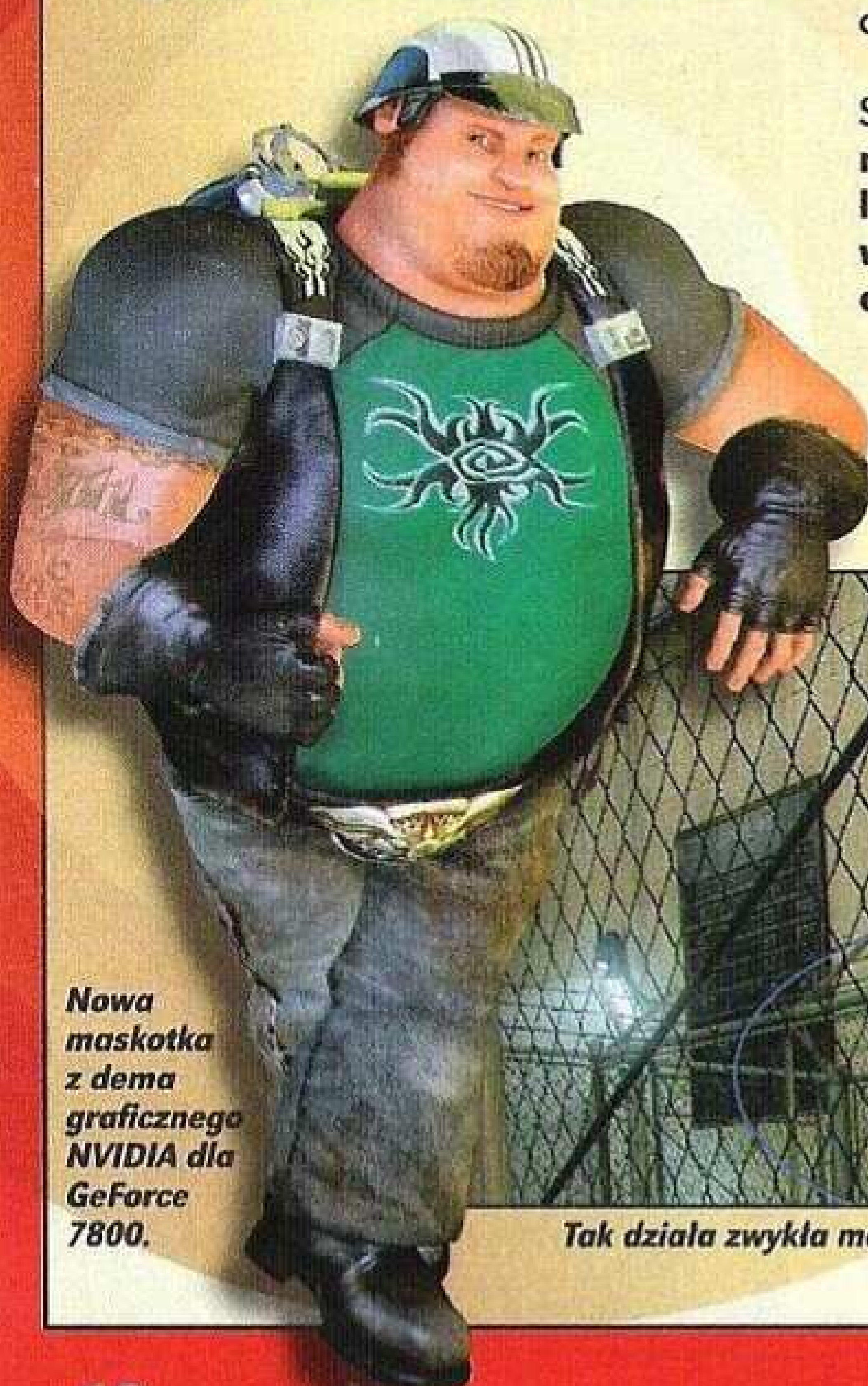
Specjaliści z NVIDII **przeanalizowali najpopularniejsze gry i usprawnili te części jednostki, które odpowiadają za wykonywanie najczęściej stosowanych przez twórców poleceń.** Za przykład podano funkcję Multiply-ADD (MADD). Gdy GeForce 6800 Ultra wykonuje niespełna 7 milionów takich operacji w ciągu sekundy, 7800 GTX z łatwością przekracza magiczne 20 milionów. NVIDIA twierdzi, że te usprawnienia mają dać wspaniały efekt w najnowszych grach.

Jedną z nowych technologii obsługiwanych przez kartę jest tzw. transparent supersampling, czyli metoda wygładzania krawędzi. Tzw. nadpróbkowanie z uwzględnieniem przezroczystości daje możliwość pozbycia się z generowanego obrazu artefaktów, gdy na obiekt nałożona została przezroczysta tekstura. Tę technologię można zastosować, przedstawiając w grach np. trawę, liście czy metalową siatkę. Jej wpływ na wydajność jest odczuwalny i waha się w granicach od 5 do 10 %. Warto też dodać, że uaktywnienie transparent supersampling powoduje czasami błędy w generowanym obrazie. NVIDIA ma zamiar naprawić ten defekt w kolejnych wersjach sterowników ForceWare.

W najpopularniejszej aplikacji do testowania kart graficznych, czyli 3DMark05, nowa karta uzyskuje wyniki na poziomie 7600-7800 punktów. To rezultat na chwilę obecną imponujący. Najważniejsza jest jednak wydajność w grach, a w nich 7800 GTX okazuje się średnio o 25-50% szybsza od swojej starszej siostry. NVIDIA chwali się jednak, że GeForce siódmej generacji pokaże pazur dopiero wraz z premierą gier takich jak Starship Troopers czy Unreal Tournament 2007. W tych produkcjach GTX ma osiągać dwukrotnie lepsze rezultaty niż 6800 Ultra. Na potwierdzenie tych słów przedstawiono wykresy z Unreal Engine 3, czyli kodu będącego podstawą między innymi UT 2007. Tam karta GeForce 7800 GTX jest niemal o 70% szybsza od poprzedniczki.

O innych modelach opartych na G70 na razie wiadomo niewiele. Na pewno na rynek trafi karta oznaczona literami GT, ze zmniejszonym taktowaniem i liczbą potoków (20 zamiast 24). **Spekuluje się, że wzorem kart 6800 pojawi się także wersja 7800 Ultra,** która ma mieć aż 32 potoki renderujące i podwyższoną wartość taktowania. To jednak niepotwierdzone informacje. Prawda jest taka, że stosując technologię 110 nm, ciężko jednocześnie zwiększyć liczbę jednostek pixel shader i podnieść częstotliwość pracy rdzenia. Dużo łatwiej osiągnąć to przy technologii 90 nm, a w takiej powstał już gotowy konkurent GeForce 7, czyli Radeon R520 (nazwa nieoficjalna).

Właśnie nowy produkt ATI sprawia, że **na razie warto wstrzymać się z zakupem GeForce'a 7800 GTX.** Po pierwsze, karta w tej chwili kosztuje około 2200-2300 zł, co jest kwotą bardzo wysoką. Po drugie, po premierze produktu konkurencyjnego cena nowego GeForce'a musi spaść. Po trzecie i najważniejsze, błędem byłoby pochopne kupowanie nowinki, nie czekając na to, co pokaże konkurencja. ATI podobno ma się świetnie i według niektórych zapowiedzi R520 będzie znacznie szybszy od GTX. Mówi się o taktowaniu rdzenia z częstotliwością w okolicach 600MHz, 32 potokach renderujących i wyniku w 3DMark05 na poziomie 11000 punktów. Najbliższe miesiące zapowiadają kolejne starcie gigantów. Premiera nowego Radeona już w sierpniu – o tej karcie na pewno też napiszemy!



Nowa maskotka z dema graficznego NVIDIA dla GeForce 7800.



Tak działa zwykła metoda wygładzania krawędzi... ...a tak ta sama scena wspomagana metodą transparent supersamplig.

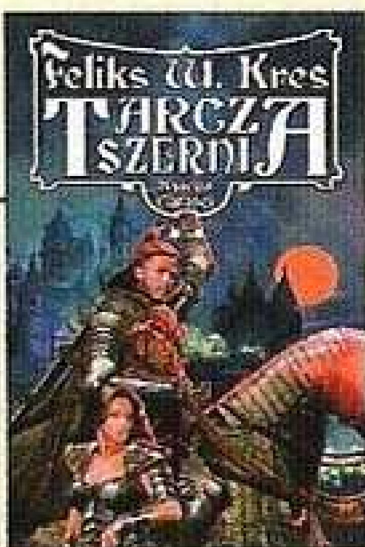
Autor: Piotr Lewandowski

Tarcza Szerni 2

„Tarcza Szerni" nawiązuje do sztandarowej, uhonorowanej nagrodą im. Zajdla powieści Kresa pt. „Król Bezmiarów". W drugim tomie serii „Księga Całości" ponownie śledzimy losy córki słynnego pirata, pięknej Riolanty Ridarety.

Od tego, czy księżniczka przeżyje, zależy delikatna równowaga w świecie Szereru. Szalone, niekiedy nieprzewidziane poczynania powstałej z martwych Riolanty (została ponownie powołana do życia mocą potężnego artefaktu – rubinu Geerkoto) mogą zaprowadzić ją gdziekolwiek. Czy jednak los księżniczki leży w jej rękach? Barwne przygody córki Demona Walki zostały wymalowane na tle dworskich intryg, ścierających się racji królów i przywódców, a także wśród obrazów kolorowego półświatka, brodatych piratów, tragarzy, złodziei. Nie brakuje soczystych opisów portowych miast, w których noc nie oznacza wcale odpoczynku i spokoju, bo ciemność kryje prawdziwe niebezpieczeństwo.

Powieść Kresa nie jest najprostsza w odbiorze. Wymaga od czytelnika dostrojenia się do fal, na jakich nadaje autor, trzeba przekonać się do jego języka, stylu, żartu (niekiedy bardzo ciężkiego). Zapewne nie każdego „Tarcza Szerni 2" oczaruje i zauroczy, jeśli jednak tak się stanie, będzie miał Kres kolejnego wiernego wyznawcę.



Tytuł: „Tarcza Szerni 2"
Autor: Feliks W. Kres
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2005
Części, tomy, serie: „Księga Całości"
Format: 110 x 180 mm
Liczba stron: 320
Edycja: oprawa miękka
Cena rynkowa: 20 zł

AG Neovo E-17

Ciekłokrystaliczny monitor firmy **AG Neovo E-17 potrafi do siebie przekonać nawet sceptycznie nastawionych do tego typu urządzeń.** Oczywiście powiela podstawową ich wadę, jaką jest działanie tylko w rozdzielczości 1280 x 1024 (a jeśli spróbujesz coś zmienić, obraz będzie nieostry i w praktyce jedynie przeskalowany), ale jeśli komuś to nie przeszkadza...

Przede wszystkim **obraz: oczywiście ostry niczym żyletka, o perfekcyjnej geometrii i bardzo dobrym odwzorowaniu barw.** Nie brakuje pewnych przekłamań kolorystycznych przy zmianie kąta patrzenia, ale nie są one zbyt uciążliwe. Bez żadnego problemu oglądałem wraz z dwiema osobami film i ani smużenie, ani zmiany barw nie były widoczne. Również w grach monitor sprawował się bez zarzutu (oczywiście tylko w 1280 x 1024, ale o tym nie muszę już chyba przypominać?).



Estetyczna z niego bestia, nie sądzisz?

E-17 od konkurencji odróżnia nietypowy i zarazem ciekawy wygląd. Monitor osadzony jest na podstawce, która pozwala jedynie na regulację kąta nachylenia. **Nie można nim obracać bez ruszania podstawki, ani go podnieść czy obniżyć.** Nie powinno być za to problemu z zawieszeniem na ścianie, jeśli naprawdę nie masz miejsca na biurku (ale może lepiej, zamiast cudować, wynieść te brudne kubki i talerze wreszcie do kuchni?).

Ostatnią wartą wspomnienia cechą jest szyba, którą przysłonięty jest panel. Rozwiązanie to pozytywnie wpływa na jakość obrazu, choć jednocześnie sprawia, że **na ekranie pojawiają się czasem odblaski.** O ile jednak nie masz kompa ustawionego naprzeciwko okna czy lampy, tej wady nawet nie zauważysz.

AG Neovo E-17

Producent:	AG Neovo http://www.agneovo.pl/
Dystrybutor w Polsce:	AG Neovo http://www.agneovo.pl/
+	chroniący filtr na ekranie • bardzo dobra jakość obrazu • szybka matryca
–	brak możliwości swobodnego obracania panelu • odblaski na szybie

Dane techniczne — cena dystrybutora 1390,00; cena w sieci 994,28

- panel 17' (432 mm)
- jasność 300 cd/m2
- kontrast 400:1
- kąty widzenia (poziom/pion): 140°/130°
- rozdzielczość wyświetlana: 1280 x 1024
- analogowe złącze wejściowe
- czas reakcji matrycy: 12 ms
- wymiary: 400 x 390 x 171 mm
- waga: 6,2 kg
- wbudowane głośniki i gniazdo słuchawkowe
- funkcja blokady panelu

Jeśli planujesz kupić panel LCD i nie przeszkadza ci brak możliwości kręcenia ekranem, E-17 jest bardzo dobrym wyborem.

MOŻLIWOŚCI 4 · WYGLĄD 4+ · CENA 4 · OCENA 4

Labtec Media Keyboard

Kiedy dostałem klawiaturę Labteca do testów, nie znałem jej ceny. **Już na pierwszy rzut oka byłem przekonany, że to model z wyższej półki.** Kilka godzin stukania w klawisze jeszcze utwierdziło mnie w tym przekonaniu.

Jakież było moje zdumienie, kiedy okazało się, że klawiatura kosztuje mniej niż 40 złotych (cena zalecana przez dystrybutora). Biorąc pod uwagę jakość materiałów, wykonanie i pracę przycisków, można ze spokojem postawić model Labteca obok droższych, markowych produktów konkurencji. Ale po kolei.

Wygląd klawiatury jest bardzo stylowy. Odpowiednio dobrane kolory (ciemnoszary i czarny), klasyczny kształt – to robi dobre wrażenie. Labtec Media Keyboard posiada trzy grupy przycisków dodatkowych. Pierwsza, po lewej stronie, oferuje takie funkcje jak przewiń, wyszukaj, zatrzymaj itd., czyli ułatwia pracę z Internet Explorerem. Środkowy panel to z kolei klawisze multimedialne, natomiast prawy zestaw przycisków to skróty do poczty, mojego komputera, kalkulatora itd.

Niestety przyciski specjalne nie są zróżnicowane pod względem kształtu, co utrudnia bezwzrokową nawigację. Pewnym problemem dla mnie był również bardzo mały lewy shift.

Labtec Media Keyboard

Producent:	Labtec http://www.logitech.com/
Dystrybutor w Polsce:	AB S.A. http://www.ab.pl/
+	precyzyjne wykonanie • prosta, elegancka stylistyka • wiele funkcji dodatkowych • miękka i cicha praca • częściowa nieprzemakalność • długi przewód
–	mały lewy shift • blisko osadzone i o tym samym kształcie przyciski specjalne

Dane techniczne — cena dystrybutora 35,00

- typ klawiatury: multimedialna/Internet
- typ złącza: PS/2
- długość przewodu: 150 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- 20 dodatkowych przycisków

Prosta, dokładna i cicha klawiatura. Na dodatek można bezkarnie rozlać na nią kawę! Uwaga – sklepy sprzedają ją czasem drożej, niż wynosi sugerowana cena!

MOŻLIWOŚCI 3+ · WYGLĄD 5 · CENA 5+ · OCENA 4+

Ciekawostką modelu Labteca jest częściowa nieprzemakalność. Rozlana kawa czy herbata nie stanowią problemu, no chyba że z czyszczeniem.

Labtec Media Keyboard to propozycja dla użytkowników, którym zależy na wysokim standardzie wykończenia i dobrej jakości przy niewygórowanej cenie (czyli chyba dla każdego). Klawiatura Labteca w większości przypadków spełni te oczekiwania.



Cena tej klawiatury w sklepach jest wyższa niż cena sugerowana przez dystrybutora!

Apacer MP3 Player AV230

Minimalna liczba funkcji kosztem obniżenia ceny? Takie rozwiązanie jest dobre do pewnego pułapu, ale kiedy urządzenie przestaje być funkcjonalne, niska cena nikogo nie skusi.

Apacer ma interesujący wygląd, który w zamyśle twórców nawiązuje do kształtu muszli. Niewielkie gabaryty i ciężar umożliwiają wygodne noszenie odtwarzacza na szyi. Przewód słuchawek został tak skonstruowany, że spełnia jednocześnie rolę „naszyjnika". Za pomocą srebrnego klipsa na przewodach możesz natychmiast odpiąć urządzenie.

Apacer AV230 posiada wbudowaną pamięć (od 64 MB do 512 MB) oraz gniazdo na karty SD/MMC (do 1 GB), dzięki czemu możesz uzyskać potężną przestrzeń 1,5 GB. **Niestety, AV230 nie posiada żadnego wyświetlacza i zarządzanie plikami wygląda tak, że możesz jedynie uruchomić muzykę i... słuchać.**

Jest jeszcze oczywiście funkcja pauzy, stop (na jednym przycisku z play), możesz przełączyć odtwarzany plik na kolejny i zmieniać głośność. To są już wszystkie funkcje playerka. **Nie ma korektora barwy, opcji odsłuchiwania w zmiennym szyku, przyspieszenia muzyki, zapętlenia fragmentu utworu itd., itd.**

Dostajesz za to niewielkie okienko, w którym możesz umieścić... swoje zdjęcie.



Zdjęcie w okienku może być oczywiście dowolne.

Apacer MP3 Player AV230

Producent:	Apacer http://www.apacer.com/
Dystrybutor w Polsce:	AB SA http://www.apacer.ab.pl/
+	niewielkie gabaryty i waga • opływowa obudowa • niska cena • duża przestrzeń na muzykę
–	brak wielu przydatnych opcji • problemy z nawigacją (brak ekranu) • przewód słuchawek narażony bardziej niż normalnie na uszkodzenia

Dane techniczne — cena dystrybutora 154,99; cena w sieci 143,00

- interfejs USB 2.0 (kompatybilny z USB 1.1)
- wbudowana pamięć: 128 MB (są też wersje z 64, 256 i 512 MB)
- rozszerzalna pamięć: SD/MMC (do 1 GB każda)
- format odtwarzania: mp3
- wyjście audio: 3,5 mm jack
- obsługiwane systemy operacyjne: Windows ME/2000/XP, Windows 98 (ze sterownikiem)
- zasilanie: AAA 1,5 V
- wymiary: 55 x 44 x 24 mm
- waga: 65 g
- gwarancja 12 miesięcy

Obły i w pastelowych kolorkach. Do tego miejsce na twoje zdjęcie. Czego można chcieć więcej od odtwarzacza mp3?

MOŻLIWOŚCI 2+ | WYGLĄD 4- | CENA 5+ | OCENA 3+

Producent uważa, że dzięki temu odtwarzacz zyska indywiduálny charakter (sic!). Apacer zasilany jest jednym paluszkiem AAA, który wystarcza na kilka godzin pracy. Niewielka liczba funkcji właściwie nie doskwierała mi podczas zabawy, jednak ustawienie firmowe miało za mało basu, czego niestety nie można było zmienić. **Apacer jest alternatywą dla osób, które wybierają maksymalną prostotę i... niską cenę.** ©

Pentagram Photon 484

Konstrukcja sygnowana przez markę Pantagram to aparat bliźniaczo podobny do modelu Praktica Luxmedia 4008. Photon 484 oferuje paletę ciekawych opcji za niewygórowaną cenę.

Photon 484 to aparat o sporych gabarytach, wymuszonych przede wszystkim długim obiektywem o ośmiokrotnym powiększeniu. Czarna, matowa obudowa jest wykonana precyzyjnie i dobrze dopasowana. Nieco szkoda, że zestaw przycisków został tak zaprojektowany, że wymaga zaangażowania obu dłoni (pokrętło, tryb makro itd. znajdują się z boku). Zastanawia też niemożność zainstalowania filtrów na obiektywie. Listę wad należałoby uzupełnić nierówną, głośną pracą zooma. Dodatkowo, podczas pracy z aparatem bardzo mi brakowało systemu antywstrząsowego.

Mimo wszystko Photon 484 ma także liczne zalety. **Optyka urządzenia jest przynajmniej dobra (niemal niezauważalne abberacje chromatyczne).** Jasny obiektyw, spora ilość nastaw (piętnaście trybów), rozbudowany setup i dość wygodna obsługa menu za pomocą joysticka. Oczywiście model ten posiada również możliwość ustawień manualnych. Możesz zadecydować o wielkości przesłony i czasie ekspozycji, jednak nie da się ręcznie wyostrzyć kadru. Brak możliwości instalacji filtrów na obiektywie jest w pewien sposób równoważony filtrami cyfrowymi, których Photon 484 posiada aż dziesięć (m.in. różowy, niebieski, negatyw, solarize).



Wygląda jak lustrzanka... Tylko wygląda.

Pentagram Photon 484

Producent:	Pentagram http://www.pentagram.com/
Dystrybutor w Polsce:	Multimedia Vision http://www.mmv.pl/
+	dobre wykonanie • sporo ustawień • niska cena • makro
–	ograniczenia trybu ręcznego • szybkie zużywanie baterii • lampa jedynie z krótkimi czasami naświetlania

Dane techniczne — cena dystrybutora 999,00; cena w sieci 796,66

- przetwornik: 4 miliony, 1/1,8" CCD
- rozdzielczość: 3264 x 2448 (interpolowana), 2880 x 2160 (interpolowana), 2272 x 1704, 1600 x 1200, 1280 x 960, 640 x 480
- formaty zapisu obrazu: JPEG/MPEG4/EXIF 2.2
- zoom cyfrowy x4, zoom optyczny x8
- migawka: 16 - 1/2000 sekundy
- czułość: 50/100/200/400/auto
- wizjer: cyfrowy, kolorowy
- wyświetlacz: 1,6TFT LCD 354 x 240 / 80000 pikseli
- karta pamięci: wbudowana 16MB, Secure Digital lub MultiMedia Card
- zasilanie: 4 x AA (baterie alkaliczne lub akumulatory)
- gniazda: USB 2.0 full speed / mini USB
- wymiary: 111 x 70 x 105 mm
- waga: 419 g bez baterii
- w zestawie: aparat, kabel USB, kabel VIDEO, polska instrukcja obsługi, osłona obiektywu, doczepiany pasek, CD ze sterownikami i programami graficznymi, 4 baterie AA

Efektowny aparat cyfrowy dla mało wymagających użytkowników. Poprawna jakość i bardzo niska cena.

MOŻLIWOŚCI 3- | WYGLĄD 4+ | CENA 5 | OCENA 3+

Photon 484 to konstrukcja poprawna. **W zupełności wystarczy do większości amatorskich zastosowań. Mimo pewnych niedociągnięć praca z aparatem była satysfakcjonująca, a jakość zdjęć zadowalająca.** Nie bez znaczenia są bardzo obszerna instrukcja w języku polskim oraz 12 miesięczna gwarancja. ©

Konkurs SMS!

Do wygrania 3 zestawy: ładowarka Powerbank Mini AA + gadżety wakacyjne!



PowerBank Mini AA ładuje 2 akumulatory, tzw. paluszki w rozmiarze AA.

Aby wygrać zestaw, odpowiedz na pytanie konkursowe:

Czy paluszki AAA są identycznie z AA?

A. Oczywiście, że nie
B. Mają taką samą wielkość, ale różne pojemności
C. Tak

Odpowiedzi wpisz według schematu:
CLAA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer **7164**!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 13 września 2005 r.
Fundatorem nagród jest GP Batteries

Konkurs SMS!

Do wygrania fantastyczne nagrody – akcesoria Flexus, zaprojektowane tak, aby pasowały do każdego telefonu komórkowego.



Aby je wygrać, odpowiedz na pytanie konkursowe:

Czy technologia Bluetooth jest bezprzewodowa?

A. Skądże, wymaga grubego, przynajmniej czterożyłowego przewodu!
B. Tak
C. Do odbioru konieczny jest kolorowy telewizor marki Rubin

Odpowiedzi wpisz według schematu:
CL.FL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer **7164**!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 13 września 2005 r.
Fundatorem nagród jest Flexus



Plazma Panasonica

Panasonic wprowadził na polski rynek dwa telewizory plazmowe z serii HD Ready: TH-50PV500 oraz TH-42PV500. Model TH-50PV500 to odbiornik 50-calowy! Cena tego olbrzyma – 18 999 zł. Nie wystarczy rozbić świnki...

Źródło: Sigma International

Ku pomocy



Apollo Multimedia uruchomił nowy serwis internetowy. Pod adresem www.apollomultimedia.pl odnaleźć można info o ofercie, pobrać sterowniki i instrukcje oraz zakupić proponowane produkty po specjalnych cenach.

Źródło: Apollo Multimedia

Komputer w breloczku



Urządzenie DataTraveler II Plus umożliwia stworzenie na dowolnym komputerze spersonalizowanego środowiska roboczego poprzez automatyczne przeniesienie danych konfiguracyjnych, m.in. skrzynki pocztowej (Outlook) i przeglądarki (Internet Explorer) oraz wskazanych plików, folderów, aplikacji i ikon użytkownika.

Źródło: Kingston Technology

Srebrna miniatura

Sony DSC-T5 to najnowszy miniaturowy aparat cyfrowy. Przy wadze 139 g i wymiarach 94 x 60 x 20 mm oferuje 4 mpix i trzykrotny zoom optyczny. Aparat ma wbudowane 32 MB pamięci, będzie można kupić go w oryginalnych kolorach, np. złotym czy czerwonym.

Źródło: Sony

Nowy procesor

AMD rozszerzyło swoją ofertę o układ Athlon 64 X2 3800+. To najtańszy dwurdzeniowy procesor tej firmy. Model kosztuje obecnie 354 USD (dla hurtowników). Układ jest taktowany zegarem 2 GHz, a do dyspozycji każdego z rdzeni oddano 512 KB pamięci cache drugiego poziomu.

Źródło: AMD

Gran Turismo wygrywa

NPD Group podało wyniki, jakie amerykańska branża gier wideo osiągnęła w pierwszej połowie roku. Wartość sprzedaży wyniosła 4,1 mld USD, co oznacza wzrost o 21% w stosunku do analogicznego okresu ubiegłego roku. W czołówce najlepiej sprzedających się gier konsolowych dominują tytuły przeznaczone na PlayStation 2 – w pierwszej dziesiątce zestawienia jest ich aż sześć. Najbardziej kasową grą półrocza było Gran Turismo 4.

Źródło: NPD Group

Microsoft Optical Mouse by S+ARCK

Jeśli dotychczas myślałeś o myszce wyłącznie jako o urządzeniu wskazującym, czas dostrzec również inne jej oblicze... Popularna mysz może być także dziełem sztuki, z którym będziesz obcował każdego dnia. Optical Mouse zaprojektowana przez francuskiego projektanta Philippe'a Starcka jest takim nietypowym modelem.

Myszka wykonana jest z błyszczącego, srebrnego tworzywa, które wydaje się odrobinę za śliskie. Przedzielono ją paskiem jasnego plastiku, który – w zależności od modelu – jest podświetlony na niebiesko lub pomarańczowo.

Oba podstawowe przyciski myszy są zintegrowane z obudową (podobnie jak np. w nowych modelach Thrust), co sprawia, że wydaje się ona elegancka i prosta. Ważne, że przyciski są bardzo czułe, z kolei rolka umiejscowiona dokładnie pomiędzy skrzydłami przycisków jest zaskakująco twarda, zarówno jeśli chodzi o nacisk, jak i obroty.



Szkoda, że nie wykorzystano miejsca na boczne przyciski.

Szkoda trochę, że dwa profilowania znajdujące się po bokach S+ARCK nie są przyciskami – gdyby tak było, urządzenie byłoby o wiele wszechstronniejsze. Działanie myszki jest bezbłędne, o ile nie zapragniesz bardzo szybko przesuwać nią po podłożu. Pojawia się wówczas nieprzyjemny efekt akceleracji wstecznej, co dla zawodowych graczy od razu dyskwalifikuje urządzenie.

Microsoft Optical Mouse

Producent:	Microsoft http://www.microsoft.com/
Dystrybutor w Polsce:	Microsoft Sp. z o.o. http://www.microsoft.com/poland/
(+)	świetny design • prostota i wygoda użycia • wysoka jakość wykończenia • oryginalność
(–)	nieco zbyt twarda rolka • wysoka cena • intensywne podświetlenie

Dane techniczne — cena dystrybutora 180,00

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie USB (nietypowy, cienki kabel przyłączeniowy)
- 2 przyciski + rolka
- dodatkowe: dwa tryby świecenia, plastikowe opakowanie
- próbkowanie: 125 Hz
- rozdzielczość 800 dpi

Rewelacyjna prezencja, zadowalająca praca. Interesujące urządzenie dla ludzi lubiących niekonwencjonalne rozwiązania. Ale ta cena...

MOŻLIWOŚCI 3 · WYGLĄD 5+ · CENA 2 · OCENA 4-

Myszka Microsoftu ma dwa tryby świecenia. W spoczynku podświetlenie nie jest tak intensywne, ale obawiam się, że mimo to światełko może niektórym przeszkadzać (szczególnie w zaciemnionym pokoju). Oryginalny, naprawdę udany design tego modelu, zadowalająca praca (o ile nie masz wielkich wymagań) to zalety myszki. **Niestety wysoka cena i mała wszechstronność (tylko trzy klawisze) zapewne zniechęcą wielu użytkowników do zakupu.**

Realitor fotel treningowy

Sporty samochodowe do najtańszych nie należą, a choć w wydaniu wirtualnym koszty są niższe, i tak bez dobrej kierownicy się nie obejdzie. Następny krok to fotel.

Dotychczas były to gadżety dla bogatych, bo sprzęt z zagranicy to wydatek w okolicach tysiąca złotych. Dostawało się za to wprawdzie kubełkowe siedzisko z mocowaniami pasującymi do wszystkich sensownych kierownic, ale ta cena... Jest już jednak rodzima konkurencja, którą udało się namówić na testy REALITOR-a, ich topowego modelu.

Pierwsze wrażenie nie jest wprawdzie powalające, bo **po rozłożeniu fotel przypomina sprzęt do kulturystyki, ale potem jest coraz lepiej.** Ogromne możliwości regulacji, solidna budowa i uniwersalny sposób montażu sprawiają, że parę minut wystarczy, by zamiast przy biurku zasiąść do ulubionego symulatora w znacznie bardziej naturalnej pozycji. **Siedzisko nie jest tak wygodne jak prawdziwe fotele samochodowe**, ale szybko przestaje się na to zwracać uwagę. Wrażenia z jazdy w naturalnej pozycji pozwalają na nowo odkryć swego ulubieńca, zwłaszcza gdy gramy na dużym ekranie. Większość kart graficznych ma odpowiednie wyjście (nie mówiąc o konsolach), sam fotel można zaś szybko złożyć, więc nawet dzielenie TV z innymi domownikami nie jest zbyt dokuczliwe. A choć 400 złotych to nadal dużo, to jednak mniej niż dobra kierownica, tym bardziej że otrzymujemy za to produkt naprawdę przemyślany i dobrej jakości.



Wbrew pozorom, siedzi się całkiem wygodnie.

Realitor fotel treningowy

Producent:	Activer http://www.activer.com.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Activer http://www.activer.com.pl/
(+)	solidny • stabilny • składany • ma duży zakres regulacji • jest dość wygodny
(–)	mniej wygodny niż fotel samochodowy • dość drogi

ne techniczne — cena dystrybutora 410,00

- kompatybilny z dowolną kierownicą z dobrym mocowaniem
- składany
- można dopasować do każdego wzrostu
- można zamówić dodatkowy panel na gałkę zmiany biegów lub hamulca ręcznego

Mocna czwórka dla Realitora to wynik wielu godzin jazdy. A potem można jeszcze poćwiczyć hantlami.

MOŻLIWOŚCI 4+ · WYGLĄD 4+ · CENA 4- · OCENA 4

Jedz, aby przeżyć!

Testujemy!

Grasz do późna i nie chce ci się iść do sklepu? Skończyły się domowe przekąski? Zamów pizzę! Zanim jednak to zrobisz, przeczytaj nasz krótki test porównawczy.

Przez kilka dni redakcja Clicka żywiła się tylko pizzą zamawianą w czterech różnych ogólnopolskich sieciach pizzerii. Każdą pizzę jedliśmy ze smakiem i nie było łatwo jednoznacznie wskazać zwycięzcę... No i tego nie zrobiliśmy. Przeczytaj, obejrzyj zdjęcia i oceń sam!



Pizza Hut

www.pizzahut.pl

Najtańsza: 15,90 zł (średnia Margherita)
Największa: 33 cm
Dojazd: przy zamówieniu powyżej 20 zł – bezpłatnie
Czas dojazdu: do 30 minut
Rodzaje ciast: cienkie, grube, z serem zapieczonym w brzegach
Promocje: różne, np. dwie małe pizze za 26 złotych
Inne: kukurydza, pieczywo czosnkowe, sałatki
Uwagi: w dostawie oferta bywa dużo uboższa niż w lokalu, czasem jednak można zamówić też żarełko z KFC

Smaczna tylko wtedy, gdy gorąca – ale ze względu na tłuste ciasto średnio się kwalifikuje do wcinania przy kompie. Składników jest umiarkowana ilość. Następnego dnia można odgrzać i zjeść bez krzywienia się – byle tylko nie jakąś z sosem śmietanowym!



Da Grasso

www.dagrasso.pl

Najtańsza: 10 zł (32 cm)
Największa: 42 cm
Dojazd: płatny, od 1,50 zł
Czas dojazdu: od 30 minut
Rodzaje ciast: tylko jedno – cienkie
Promocje: karty rabatowe dla stałych klientów (duża w cenie małej itp.)
Inne: brak
Uwagi: 2 duże sosy (pomidorowy i czosnkowy) gratis

Duże, dość cienkie ciasto, a na nim niezbyt gęsto porozrzucane składniki. Pizza smaczna, zwłaszcza jeśli ktoś lubi sosy (dodawane gratis). Ciasto nie jest tłuste, śmiało można jeść przy klawiaturze, nie brudząc jej zanadto. Bardzo dobrze sprawdza się też na następny dzień, odgrzewana w mikrofalówce.

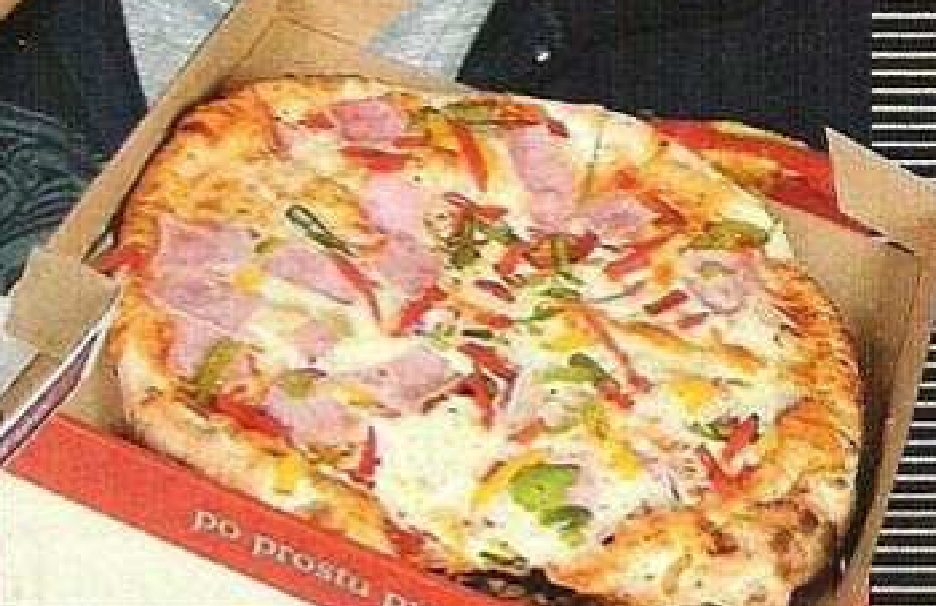


Telepizza

www.telepizza.pl

Najtańsza: 9,90 zł
Największa: 38,5 cm
Dojazd: bezpłatny w ograniczonej strefie
Czas dojazdu: około 30 minut
Rodzaje ciast: cienkie, normalne, grube
Promocje: wiele, stale się zmieniają, m.in. 30% zniżki na każdą pizzę
Inne: sałatki, kurczaki etc.
Uwagi: jeśli dostawca przekroczy czas, zadzwoń do Telepizzy z reklamacją – możesz dostać dużą zniżkę!

Różnie to z nią bywa, ale najczęściej jest przyzwoita, z całkiem sporą ilością dodatków. Ciasto dość puszyste i niebrudzące rąk. Rednacz uwielbia ją wchłaniać na drugi dzień z mikrofali. Reszta redakcji nie podziela jego entuzjazmu, ale przyznaje, że i taką da się zjeść.



Pizza Dominium

www.pizzadominium.pl

Najtańsza: 14,50 zł
Największa: 42 cm
Dojazd: bezpłatny w ograniczonej strefie
Czas dojazdu: do 30 minut
Rodzaje ciast: cienkie, normalne, grube (za ostatnie trzeba dopłacić 2 zł)
Promocje: wiele, często się zmieniają – m.in. druga pizza 80% taniej
Inne: zupy, przekąski, makarony, sałatki, dania główne
Uwagi: w Krakowie i Katowicach można zamawiać pizzę przez Internet

Pychota! Zwłaszcza na grubym cieście. Jedynym, choć sporym, mankamentem jest sos na pizzy (ten pod serem), który w smaku przypomina tani keczup. (Rednacz tego nie akceptuje). Największą pizzą śmiało nasyci się nawet dwóch głodnych graczy (szkoda, że nie można jej wysłać przez sieć). A jeśli nie dadzą jej rady – następnego dnia również jest świetna.



Redakcja organizuje przetarg na skup makulatury – kto da więcej za kilkanaście pudełek po pizzach?



Mrożona pizza

Jeśli z jakichś powodów nie możesz zamówić pizzy z normalnej pizzerii, a głód skręca ci żołądek tak, że zamiast [Enter] wciskasz [Esc], pozostaje tylko pizza mrożona. Ale jak widać na załączonym obrazku – to rzeczywiście „coś podobnego"...

Legenda

Najtańsza pizza to najmniejsza Margherita (tylko sos pomidorowy i ser, czasem pizzerie dodają też oregano). Często są one rozmiarów uwłaczających żołądkowi głodnego człowieka (chlubnym wyjątkiem jest tu Da Grasso, w której najmniejsza pizza jest wielkości dużych w innych pizzeriach!!!), toteż najlepiej zamawiać znacznie większe „modele".

Dojazd – przede wszystkim sprawdź, czy w twoim mieście jest pizzeria i czy dowozi ona do twojego domu. Jeśli tak, w większości przypadków powinieneś usłyszeć dzwonek do drzwi już po 30 minutach od odłożenia słuchawki, choć czasem (godziny szczytu) się to zmienia. Sprzedawca powie ci, ile będziesz czekał. Jeśli dostawca przekroczy znacząco czas – pizzeria powinna postarać się jakoś to wynagrodzić.

Promocje – przed zamówieniem warto wskoczyć na stronę internetową pizzerii albo zdobyć ulotkę, żeby wykorzystać możliwości promocyjne do ostatniej złotówki.

Inne – czyli co jeszcze możesz zamówić w pizzerii, jeśli znudziło ci się pizza (to w ogóle możliwe?!).

Smacznego!



Półmetek wakacji za nami, na horyzoncie czają się już szkolno-uczelniane obowiązki. Część z was generuje maile do redakcji, chociaż może powinniście raczej spędzić ten cenny czas na bieganiu za piłką lub spacerach po lesie, gdzie powietrze jest znacznie zdrowsze? Poniżej garść tematów, które poruszyły wasze umysły i serca.

Herr Odyn

Wielka ryba

Jestem stałym czytelnikiem pisma Click! i mam pytanie – czy planujecie dodanie do waszego pisma gier o tematyce wędkarskiej? Chodzi mi o tytuł Flylogic Fly Fishing The Green River. Słyszałem, że ten produkt jest godny uwagi i pozwala w realistyczny sposób polować na „wielką rybę". Myślę, że środowisko wędkarzy muchowych i nie tylko oczekuje by któreś z liczących się czasopism komputerowych co jakiś czas zamieszczało grę o tematyce wędkarskiej.

Seth82

Chcieliśmy już dodać gry o tematyce wędkarskiej, ale powstał problem, bo środowisko hodowców muszek owocowych i fanów larw muchy plujki wyraźnie zaprotestowało przeciwko premierze tak brutalnej produkcji na łamach Clicka. Być może ukaże się ona jeszcze, ale z wyraźnym zaznaczeniem, że dla odbiorców powyżej 16 roku życia i posiadających kartę wędkarską. Tak na serio, to gra jest niszowa, więc szansa jest jak na śnieg w sierpniu. Pozdrawiamy środowisko wędkarzy muchowych!

●●●

Jakieś coś

W 7 numerze najlepszego czasopisma wszechczasów (czyli Clicka) zobaczyłem list, w którym „jakieś coś" rozkazało wam zmienić nazwę. Przeraziło mnie to!!! Nazwa „Click" przyjęła się już. Wiadomo, że to czasopismo o komputerach (bo się clicka myszą :P). Jest idealna!!! „PO CO ZMIENIAĆ TO CO DOBRE???" (z reklamy napoju Tarczyn).

Konrad

Nazwy oczywiście nie będziemy zmieniać. To jakby przemianować wódkę „Chopin" na „Janko Muzykant". „Coś" to tytuł całkiem porządnego horroru Johna Carpentera, ale na pewno nie przydomek autora tej propozycji. Zwróć uwagę: *propozycji*, a nie *rozkazu*. Nie jesteśmy w wojsku, stary!

●●●

Niszczyciel

MiszyNiszczyciela nikt nie pokonał. Jesteście tchórzami dlatego uciekacie do Wrocławia. Jak mrugniesz to ci gacie spadną.

MiszaNiszczyciel

Jestem pewien, że masz tik powieki. Nie mogliśmy uciec do Wrocławia, bo mieszkamy tu od urodzenia, tytanie dedukcji. Nie rób sobie tomografii mózgu, załamiesz się.

●●●

Durna fabuła

Nie uwierzycie! Zanoszę kumplowi San Andreas. On je instaluje i wreszcie gra. Po pięciu minutach słyszę od niego że ta gra jest jakaś głupia, ma durną fabułę, idiotyczne sterowanie a jak mu pokazałem mojego save'a i pokazałem możliwości to powiedział że jest mało tatuaży, że fryzury są dziwne a ubrania obskurne. A najgorsze w tym wszystkim jest to że on powiedział że najlepsze GTA to jest...GTA1. Tragedia, nic tylko sobie w głowę strzelić.

SzychMaster

Wiesz, jest takie powiedzenie: de gustibus non est disputandum. Popatrz na miłośników Diablo, pierwszej części Heroes of Might and Magic, a nawet wielkich fanów wielkiego Tetrisa. Rękę by ci odgryźli, gdybyś machnął nią na ich ukochane gry. Dziś już zabytkowe przecież. Inna sprawa, że aby poznać grę, trzeba zjeść na niej przysłowiowe zęby. Po kilku minutach zabawy to można co najwyżej zapoznać się z ustawieniami w opcjach.

PS Po co od razu tak drastycznie i ostatecznie?! Strzel sobie na początek w kolano, potem zobaczysz, jak będzie.

●●●

Szalik z logo

Wyślijcie mi pocztą szalik z waszym logo i barwami klubowymi. Jeszcze chciałbym dostać kalendarz z datami kogo jedziecie zdemolować i w który dzień. Chetnie Was z kumplami wspomożemy, tylko powiedzcie kiedy i gdzie a podjedziemy naszą wojenną syrenką z MG-40 na dachu. Myślę że każdy fan CLICKA! powinien przybyć na front wojenny z konkurencją, i myślę że każdy tak zrobi. Niech moc będzie z Wami! I powiadam Wam wszyscy CLICKO-MANIACY do boju! na front! na FRONT! ;-)

M.I.x.E.R

Nasz emblemat to tarcza w złocie z dwoma skrzyżowanymi piórami i malutkim monitorem z kineskopem w kolorze szmaragdu. Możesz sobie coś takiego sam wyszyć. A na początek może spróbujecie z kumplami bezinwazyjnej metody? Myślę, że moglibyście kupować i kolportować naszą „bibułę". Od teraz do odwołania, obowiązkowo każdy kupuje po 10 egz. Clicka i rozdaje nieuświadomionym. Czuj duch! Do boju!

●●●

Ważne pytanie

Herr Odynie, mam do Ciebie jeszcze bardzo ważne pytanie: Co wy mężczyźni widzicie w nagich kobietach! Rozumiem, że czasem fajnie jest sobie popatrzeć na ładne ciałko, ale bez przesady! Większość facetów chciałaby, żeby nagie kobiety widniały we wszystkich czasopismach, nawet w tych dla dzieci, przecież to chore! Mam nadzieję, że nikogo nie zanudziłam.

DomenA

Widzisz, to jest tak, że facet nigdy nie powie: „bez przesady, mam już dość oglądania tych pięknych dziewcząt". Dlatego gdybyśmy nawet dali na każdej stronie nagusieńką białogłowę, „czytelnicy" i tak będą czuli niedosyt. A dlaczego tak się dzieje? Natura, hormony, babie lato – wybierz sobie, co chcesz. Najgorsze, że to przechodzi dopiero po śmierci.

Dzisiejsze czasy





Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (przegrzany redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (paranormalny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (permanentny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor-detektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Rafał Wieliczko, Łukasz Bonczol, Artur Dąbrowski, Krzysztof Kłosowski, Jan Morwiński, Daniel Sodkiewicz.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl

